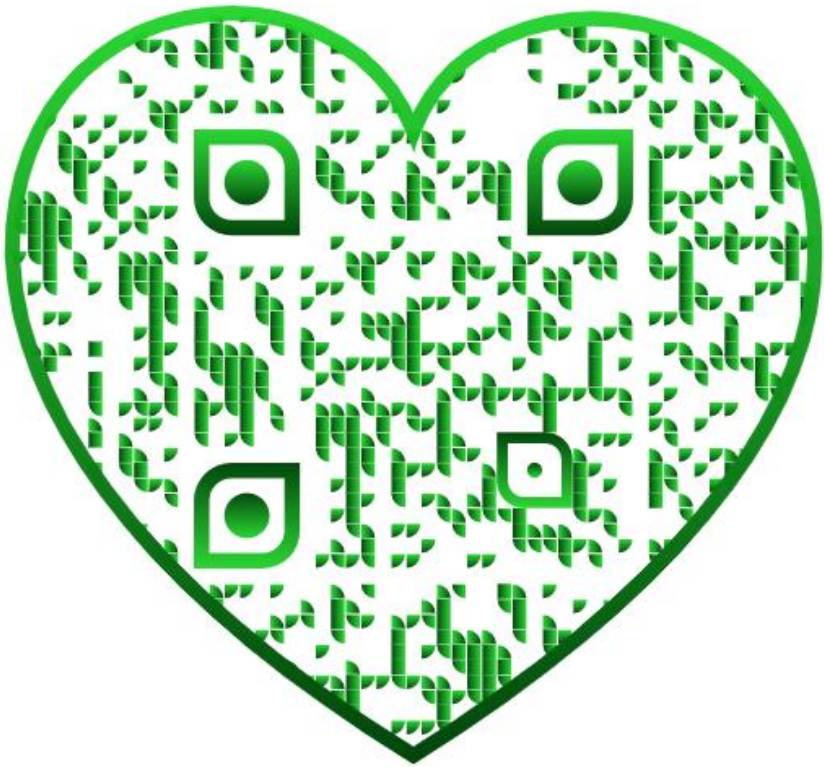
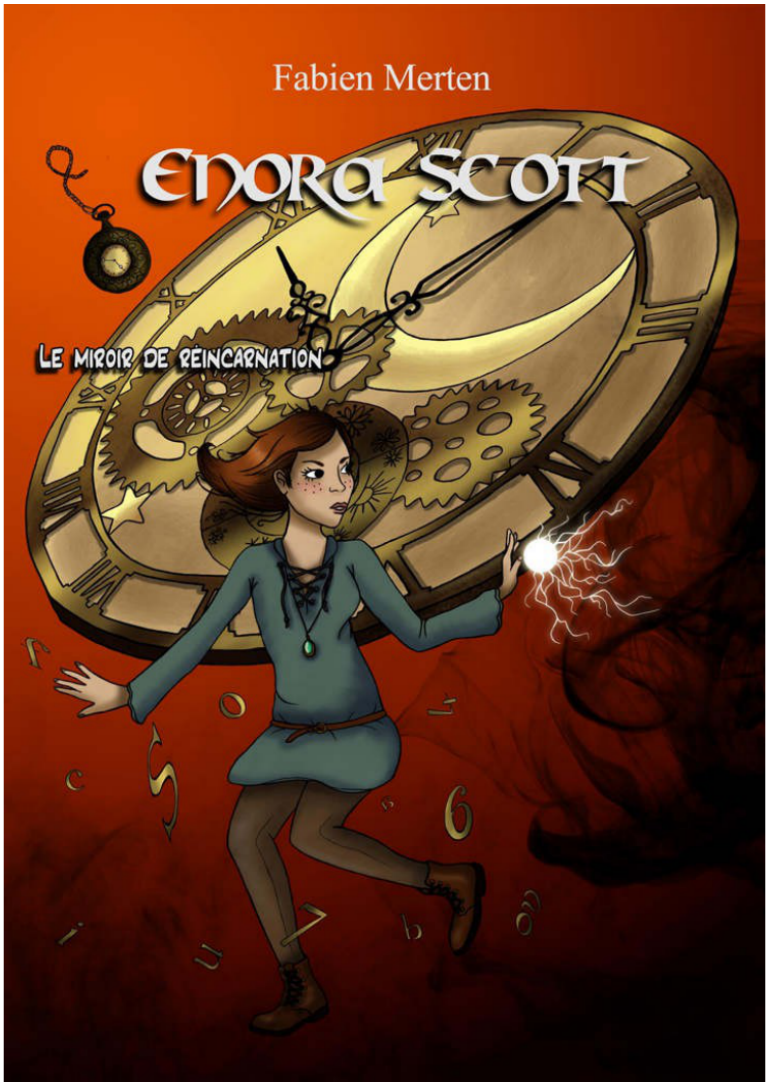
Fabien Merten

Enora Scott

Le miroir de réincarnation




Fabien Merten
Enora Scott
Le miroir de réincarnation

Du même auteur :

1. Enora Scott, le médaillon d'Acrux

A ma fée pour son génie grammatical et son soutien

A ma famille pour avoir guidé mes pas

A Maëlle pour sa patience et son talent

Sommaire

Chapitre 1 : Sombres projets

Chapitre 2 : Vie studieuse

Chapitre 3 : Au musée

Chapitre 4 : Étrange disparition

Chapitre 5 : Médecine expérimentale

Chapitre 6 : Nuit

Chapitre 7 : Retour en Yggratill

Chapitre 8 : Visite impromptue

Chapitre 9 : Passage détourné

Chapitre 10 : Enquête au musée

Chapitre 11 : Reflet inquiétant

Chapitre 12 : L'héritage de John Dee

Chapitre 13 : Mission impossible

Chapitre 14 : Professeur Lateclock

Chapitre 15 : Ah la famille !

Chapitre 16 : Précision d'horloger

Chapitre 17 : Le Gros Horloge

Chapitre 18 : Arrivée inattendue

Chapitre 19 : Saut dans le passé

Chapitre 20 : Mortlake

Chapitre 21 : Retour chaotique

Chapitre 22 : Dérives du temps

Chapitre 23 : In memoriam

Chapitre 24 : Maudits

Chapitre 25 : Pièces rapportées

Chapitre 26 : Déchiffrage

Chapitre 27 : Règlement intérieur

Chapitre 28 : Privée de dessert

Chapitre 29 : Séance photo

Chapitre 30 : Emmy en danger

Chapitre 31 : Traumatisme

Chapitre 32 : Veille de Noël

Chapitre 33 : Fraternités

Annexe

Notes sur l'auteur

Chapitre 1 : Sombres projets

Après avoir longé les hauts murs du *Old War Office,* elle tourna à l'angle de Northumberland Avenue pour suivre le cours tranquille du fleuve. Son pas était rapide et déterminé. Sa respiration faisait s'échapper de la vapeur d'eau de sa bouche dans l'air glacial. La neige étouffait ses pas. La nuit était tombée sur Londres et les rues se vidaient de ses habitants, pressés de rentrer chez eux, au chaud.

La silhouette suivit les quais sans jeter un regard sur les feux du navire qui glissait silencieusement sur la Tamise. Sa seule préoccupation : son Maître.

Sous le Waterloo Bridge, un mendiant, assis sur des planches avec son chien, était blotti dans des couvertures et tentait de se réchauffer avec un petit poêle à bois. Il interpella la silhouette dissimulée sous une large cape noire à capuche :

- La charité pour deux pauvres âmes en peine.

L'ombre s'arrêta net et se retourna vers l'homme en guenilles. Il fut glacé de terreur en entrevoyant les yeux rouges emprunts de folie qui le dévisageaient d'un froid plus terrible que la neige et le blizzard de ce début de décembre.

- Le diable ! s'exclama-t-il en tremblant.

Il ne put en dire davantage : l'inconnu leva son bras et les longues lianes qui couraient sur le mur derrière le lui, lui encerclèrent le cou et l'emportèrent pour le faire disparaître dans le fleuve sous les aboiements de son chien. L'ombre baissa la main et regarda le petit animal. Celui-ci inclina la tête, couina et se réfugia à l'abri derrière un tas de planches crasseuses

- Toute cette vermine ne mérite pas de vivre ! maugréa la silhouette en reprenant sa route sans se retourner sur les bulles qui éclataient à la surface de l'eau noire.

Elle marcha d'un bon pas et tourna à gauche en longeant les grilles du Middle Temple Garden. Remontant sur Essex street, l'ombre accéléra, bousculant au passage deux amoureux qui s'emmitouflaient dans leurs manteaux. Les rues étaient maintenant quasi désertes.

Même si l'hiver n'était pas encore officiellement arrivé, la ville de Londres était blanche depuis déjà une semaine. La neige était tombée en abondance pendant trois jours et avait bloqué le trafic des fiacres. La population, dès la nuit tombée, se réfugiait chez elle et se

blottissait auprès de la chaleur du feu. Dans ce quartier chic, seuls quelques irréductibles osaient braver le froid.

Arrivée au bout du Strand, en face de l'imposante façade de la *Royal Courts of Justice,* elle s'arrêta et observa. L'imposant porche néogothique était entouré de deux vitraux avec rosaces. Il était surmonté d'une galerie ouverte qui reliait deux bâtiments massifs sur lesquels était apposé le blason de la couronne d'Angleterre : le lion et la licorne entourant la devise royale : « Dieu est mon droit ».

Tels deux châteaux forts, les édifices étaient coiffés de quatre tourelles. Derrière la porte principale, un immense bâtiment, ressemblant à une église, imposait le respect, montrant la puissance indiscutable de la justice rendue en ces lieux.

Plusieurs hommes habillés de grands manteaux noirs discutaient dans l'encablure de la porte monumentale, devant les marches de l'édifice. Tous, avocats, procureurs ou juges, étaient d'éminents membres de la Cour de justice et venaient de terminer leur journée de travail.

Un nouvel avocat sortit en portant sa mallette. Il salua ses collègues et se joignit à eux.

Dos à Devereux Court, la silhouette, hermétique aux rires sortant du pub *The George,* dévisageait intensément le groupe d'hommes. Sous la capuche, les yeux menaçants prirent une couleur rouge et elle fut, une nouvelle fois, prête à intervenir. Mais elle se ravisa au dernier moment. Voyant que les quatre Bobbies de faction devant la Cour de justice la regardaient, intrigués, elle tourna les talons et continua sa route.

Elle s'arrêta sur Fleet Street, au numéro 145, face à la devanture en bois du *Ye Olde Cheshire Cheese.* A travers les vitres embuées, elle distingua quelques clients attablés, éclairés par les bougies posées sur les tables. Pour éviter de prendre l'entrée principale, elle s'engagea dans l'étroite Wine Office Court et frappa différents coups sur la porte de service pour former un mystérieux code.

- Tu es en retard, lui reprocha l'homme qui lui ouvrit la porte.

- Je n'ai pas à me justifier, surtout envers quelqu'un de ton espèce ! lui rétorqua la silhouette en toisant le grand homme rasé qui portait un tatouage sur le cou. Celui-ci contracta ses muscles et voulut s'avancer vers l'importun personnage mais une main se posa sur son épaule et l'arrêta net.

- Ça suffit, vous deux ! Nous sommes du même bord et il est hors de question de commencer à se faire repérer !

L'homme qui venait d'intervenir de façon si directive était vêtu de la même cape noire et portait à l'annulaire gauche une chevalière en or surmontée d'un sceau.

- Entre ! Nous avons à parler.

L'homme aux tatouages recula en tenant la porte et le mystérieux visiteur, le visage toujours dissimulé sous sa capuche, s'engouffra dans le pub. Avant de refermer la porte, le colosse vérifia que personne ne se trouvait dans la ruelle.

Une chaleur agréable provenait du feu de cheminée qui s'agitait dans la grande salle du pub dont les murs étaient recouverts de bois et d'où provenaient les discussions et les rires des clients. Une odeur de vapeurs d'alcool et de tabac sautait aux narines dès l'entrée. Les habitués trinquaient et dégustaient leur pinte de bière en racontant leur journée. Pour plus de discrétion, l'homme à la chevalière et son invité dépassèrent les deux salles principales du pub et s'engagèrent dans un étroit couloir dont le sol était couvert de sciure de bois. Le corridor était sombre car juste éclairé par deux chandelles dont les flammes dansèrent à leur passage. La neige tomba de la cape sur le tapis rouge et vert. Les deux compères entrèrent dans un box en bois à l'abri des regards indiscrets. Ils s'assirent autour d'une table en chêne usée par le temps. En effet, le *Ye Olde Cheshire Cheese* faisait partie des plus anciens pubs de Londres. Il avait été reconstruit dès 1667, après le grand incendie qui avait ravagé les quatre cinquièmes de la cité.

Quelques minutes plus tard, l'homme aux tatouages apporta deux pintes, les posa sur la table et attendit derrière l'homme à la chevalière.

- Tu peux nous laisser maintenant.

Le colosse s'éloigna en lançant un regard menaçant au visiteur toujours dissimulé sous sa cape noire.

Après avoir bu une gorgée de sa bière, l'homme à la chevalière s'adressa à son visiteur :

- Tu peux enlever ta capuche maintenant que nous sommes seuls.

- Tu sais bien que les femmes ne sont pas acceptées dans les pubs, dans cette fichue ville ! lui répondit sèchement son interlocutrice.

- Depuis quand est-ce que tu respectes les règles ? ricana-t-il.

- Ce n'est pas le problème, il vaut mieux ne pas se faire repérer, non ?

- Tu as raison. C'est ce qui l'a perdu ! acquiesça l'homme.

- Exactement. Je ne le pleurerai pas ! Ce n'était qu'un imbécile !

- Qu'avait-il besoin de se balader dans les rues de Londres en faisant le bourgeois, à se pavaner dans les plus riches boutiques... Il n'a réussi qu'à se faire voler et à perdre un temps précieux.

- Bref, il l'a payé au prix fort ! Mais surtout, il a fait échouer nos plans ! Il se prenait pour le Grand-Maître du feu !!

- Crois-tu qu'il n'en avait pas les pouvoirs ?

- Cela n'a aucune importance maintenant qu'il est mort ! En tout cas, il n'a pas été capable de libérer notre Maître ! Plutôt que de vouloir

agir seul pour récupérer tous les honneurs, il aurait dû nous prévenir ! Quel imbécile ! grogna la femme.

L'homme à la chevalière tenta de l'apaiser :

- Peut-être n'a-t-il pas réussi totalement mais il a quand même affaibli la Porte Noire ; si cette maudite fillette ne s'était pas interposée, Orwald aurait pu réussir et, à l'heure actuelle, ce monde perverti par les hommes ne serait qu'un souvenir. Une nouvelle ère aurait été instaurée avec Sargas à sa tête et nous pourrions exterminer tous ces cafards.

- Tu es trop gentil avec cet incapable ! renchérit la femme, au comble de l'agacement. A cause de lui, les Grands-Maîtres sont sur leurs gardes ! J'ai entendu dire que le Maître-Passeur surveillait de très près toute magie suspecte qui serait dirigée vers la Porte et il est prêt à intervenir.

- Nous nous occuperons de lui en temps voulu, répondit l'homme à la chevalière, tentant de calmer l'attitude belliqueuse de son interlocutrice.

- En temps voulu !? s'insurgea-t-elle.

- Face à un obstacle, il y a deux manières d'agir : soit tu l'attaques de front et, dans notre cas, tu sais bien que le Maître-Passeur est très puissant, soit tu le contournes et dans ce cas...

La femme, le visage toujours dissimulé sous sa capuche, fit un geste à l'homme qui stoppa net sa phrase : deux gentlemen, un whisky dans les mains, entraient dans le petit box.

- Bonsoir messieurs, pouvons-nous nous joindre à vous ? lança gaiement le plus jeune.

- Ce box est réservé toute la soirée, grinça l'homme à la chevalière en les dévisageant, trouvez-vous en un autre.

- Justement, il n'y a plus que celui-ci ! Avec ce froid, les pubs sont remplis, répondit le second gentleman en souriant. Nous venons pour fêter une affaire que nous avons gagnée au tribunal. Nous sommes prêts à vous payer une tournée si vous nous accueillez !

L'homme à la chevalière sentit que sa compagne n'y tenait plus et qu'elle risquait de ne pas y mettre les formes pour congédier les deux hommes. Il la regarda en fronçant les sourcils et lui susurra :

- Je m'en occupe. Tu as dit qu'il fallait agir dans la discrétion tout à l'heure, n'est-ce pas ?

L'homme se tourna vers les gentlemen.

Il les regarda intensément, tourna sa main en enroulant ses doigts et chuchota : *Persuasio !*

Le regard des gentlemen devint vide et leur sourire disparut.

En faisant un clin d'œil à sa comparse, il dit :

- Votre whisky me semble trop chaud près de ce feu, vous allez chercher des glaçons dans la Tamise, je suis sûr que vous en trouverez

!

- Oui, nous en trouverons, répétèrent les deux gentlemen à l'unisson, avant de quitter le box et de sortir en chemise dans le froid, devant le barman incrédule.

- Je savais que tu pouvais être efficace mais je te trouve trop gentil pour cette vermine ! râla la femme.

- Pour l'instant, nous avons encore besoin de cette vermine, comme tu dis, mais bientôt, le Maître sera revenu et nous pourrons nous amuser avec ces humains si faibles !

- Comment pouvons-nous le faire revenir ? La Porte Noire est toujours fermée et Il ne peut la faire disparaître tant que les pouvoirs des Grand-Maîtres le retiennent prisonnier.

- Ne t'inquiète pas. Depuis quelques mois, j'ai mis en place les éléments qui vont me permettre de le faire revenir. Comme je te le disais avant d'être interrompu par ces imbéciles, si nous ne pouvons, pour l'instant, faire disparaître cette maudite Porte, nous avons la possibilité d'en contourner les sortilèges.

- Comment ?

- Tu le verras très bientôt... Et toi, que comptes-tu faire ?

- Je reviens d'un long voyage sur le continent. Comme nous, nos frères dispersés ont ressenti la nouvelle force qui émanait de notre Maître. La piètre tentative de cet Orwald de malheur aura au moins réussi à ranimer quelques espoirs ! Ils commencent à se réunir et à préparer son retour. Quant à moi, je suis comme toi : j'ai quelques projets en tête.

A ce moment, le pub s'anima. Quatre Bobbies venaient d'y entrer en tenant fermement les deux gentlemen trempés jusqu'aux os et tremblotant de froid.

Le sergent s'adressa au barman :

- Dites-donc, vous ? Qu'avez-vous fait à ces deux hommes ?

- Rien du tout. Je les ai servis, comme tout le monde, répondit le patron, peu rassuré en voyant le regard sévère du sergent.

- Savez-vous où nous les avons retrouvés ?

- Euh..., non monsieur l'agent.

- Nous les avons suivis lorsqu'ils sortaient de votre établissement avec un air hagard, et nous n'avons pas pu les empêcher de sauter dans la Tamise sous le prétexte d'y trouver de la glace à mettre dans leur whisky !

- Que voulez-vous que je vous dise ? Je n'y comprends rien ! J'vous assure qu'ils avaient des glaçons lorsque je les ai servis !

- Alors, vous voulez faire perdre la raison à deux gentlemen de la Cour royale ! Je crois que vous allez visiter les geôles de la prison centrale pour vous remettre les idées en place !

Déjà, deux Bobbies étaient passés derrière le comptoir pour saisir le patron quand un client se leva.

- Attendez, sergent !

- Monsieur ? Comment osez-vous vous interposer ? La justice doit être rendue !

- Eh bien, justement ! Juge Johnson de la quatrième chambre.

- Oh, Sir ! Veuillez m'excuser ! Mais cet homme...

- Laissez tomber, sergent. J'étais là et, comme il vous l'a dit, il n'a rien à voir dans cette histoire. Je peux en témoigner. Oseriez-vous mettre en doute la parole d'un juge de la Cour royale ?

- Non, bien sûr que non, Sir.

Le juge enchaîna :

- Je peux vous assurer que ces gentlemen avaient une attitude très convenable jusqu'à ce que nous les voyions sortir !

Les autres clients acquiescèrent.

Le patron réfléchit un instant et dit, en tendant son bras qui tremblait encore sous le coup de l'émotion :

- Je... je me souviens qu'avant de sortir, ils cherchaient un box et ils sont entrés dans celui-ci.

Les quatre Bobbies, après avoir placé les gentlemen devant le feu de cheminée pour les réchauffer, s'approchèrent de l'alcôve dans laquelle ne restaient que deux pintes de bière à moitié vides.

Chapitre 2 : Vie studieuse

A environ deux miles de là, au 43 Harley street, Enora finissait ses devoirs dans la salle de classe silencieuse, sous les yeux de la surveillante générale. Voilà cinq mois que cette jeune fille de douze ans avait entamé son année scolaire dans le prestigieux *Queen's College,* fondé il y avait juste 50 ans. Son père l'avait inscrite dans cet établissement car il connaissait son excellente réputation.

Pour que sa fille commence sa scolarité dans les meilleures conditions, Mr Scott lui avait offert un magnifique nécessaire à écrire : une boite de plumes métalliques de toutes les formes, conçues par la manufacture *Gillott* de Birmingham, un plumier en bois à mécanisme rotatif, trois porte-plumes neufs, plusieurs crayons de couleur et une gomme à effacer.

- Te rends-tu compte, ma chérie, que tu vas recevoir les enseignements des professeurs les plus reconnus de tout l'empire britannique ? Ce collège, exclusivement réservé aux jeunes filles, a pour ambition de former l'élite de la jeunesse du XXème siècle qui s'annonce ! Il a même reçu des mains de notre bien-aimée reine Victoria la Charte Royale en 1853 ! lui avait-il dit, enthousiaste, en l'accompagnant le jour de la rentrée.

Enora aurait préféré rentrer tous les soirs chez elle pour passer de bons moments avec son père plutôt que de rester en dortoir avec les élèves de son âge. Mais elle savait que peu de jeunes filles avaient la possibilité de suivre une scolarité, surtout celles qui habitaient les quartiers pauvres et délabrés de l'East Side.

Ainsi, fin Août, elle avait préparé ses affaires, seule dans sa chambre de leur belle maison de Mayfair. Quelques jours auparavant elle bénéficiait d'une aide-ménagère, mais celle-ci avait donné sa démission sous prétexte qu'elle n'était pas assez payée.

- Quand on pense à tous ces malheureux dans le besoin, je ne comprends pas la décision de Fumiko ! s'était plaint le père d'Enora.

Mr Scott avait été déçu que la japonaise les laisse tomber juste avant la rentrée des classes de sa fille.

Enora, de son côté, n'avait pas été surprise. Elle aurait bien voulu que Fumiko reste encore avec eux mais elle savait qu'elle avait d'autres missions à accomplir, plus importantes que de plier son linge ou d'épousseter le salon. Car cette japonaise était une... sorcière. Pas un personnage de conte de fées qui se déplace sur un balai et qui

possède une baguette magique, mais... une VRAIE sorcière.

En fermant son cahier d'arithmétique, Enora songea que l'adjectif « vrai » n'était peut-être pas le plus approprié pour désigner une magicienne...

Elle releva l'abattant de son pupitre en bois, plongea sa main au fond et en sortit son livre et son cahier de littérature ainsi que son encrier et sa plume. En faisant attention de reposer sans bruit le couvercle, elle sourit en pensant à sa grand-tante Eléanor : cette femme insupportable ne jurait que par l'ancien régime du roi George IV. Elle lui avait vanté les *accomplishments* que toute jeune fille de la haute société anglaise se devait de recevoir. Heureusement que son père n'avait pas accepté qu'elle subisse cet enseignement qui n'était fait que pour la préparer à se marier très jeune, à fonder une famille et à rester chez elle pour peindre ou broder. Elle qui aimait l'aventure, elle ne l'aurait jamais supporté ! L'aventure...

Elle en était bien loin, assise sur sa chaise en bois à tracer de belles lettres sur son cahier. Pourtant, arrivée à la lettre M, elle porta machinalement sa main à son cou et sentit, à travers sa blouse bleue réglementaire, un cercle sous ses doigts. Il était là...

Elle préférait vérifier, parfois plusieurs fois par jour, qu'elle n'avait pas rêvé...

Ce médaillon était bien plus qu'un simple bijou. Il appartenait à son aïeul. Certes, il avait un pouvoir sentimental pour Enora, mais il possédait bien d'autres facultés. Cet ancêtre avait été le plus grand sorcier de tous les temps ! Il avait dû, il y a plusieurs siècles, combattre le Mal Absolu et il était mort dans une effroyable guerre pour protéger le monde. Son médaillon magique avait été caché pendant des années jusqu'à ce qu'Enora le découvre. Maintenant, elle était l'héritière de ce pouvoir. A cette pensée, un frisson la traversa et son coude heurta le bras de sa voisine. Elle se tourna vers son amie et lui sourit.

Les deux jeunes filles s'étaient retrouvées assises côte à côte le jour de la rentrée car les places étaient attribuées par ordre alphabétique. Enora entendait encore la directrice faire l'appel :

- Mademoiselle Scott ? Vous prendrez le pupitre central dans la troisième rangée vers les fenêtres. Mademoiselle Summer ? Vous vous placerez à côté.

Comme Enora, Emmy faisait partie d'une bonne famille londonienne et habitait dans le quartier de Kensington. Elle était un peu plus grande qu'elle et avait les cheveux noirs coupés sur les épaules mais elle devait les enserrer dans un chignon réglementaire. Le regard d'Enora s'éloigna de sa nouvelle amie et se mit à explorer les murs de la salle d'étude. Ils étaient recouverts de cartes de l'empire britannique, de règles grammaticales et de schémas géométriques. Le

silence studieux de ses camarades n'était dérangé que par la toux d'Abigaïl Richmond qui était livide. Elle avait sans doute pris froid à cause des séances intensives dans le gymnase glacial et revenait tout juste d'un séjour à l'infirmerie. Tournant sa tête de l'autre côté, Enora suivit, à travers la vitre, un cocher occupé à nettoyer la neige de son cab à la lueur d'une lampe à pétrole. Elle aurait tant voulu traverser la rue en courant, s'engouffrer dans la voiture et fuir loin de ce pensionnat...

- Mademoiselle Scott !!

La voix tonitruante de la surveillante générale la fit sursauter et la jeune fille reporta aussitôt son attention sur son cahier.

La surveillante en chef avait été surnommée « Cerbère » par les collégiennes car, à l'image du gardien des enfers, elle était hargneuse et les élèves s'immobilisaient, comme pétrifiées, dès qu'elles entendaient tinter le gros trousseau de clés qu'elle tenait dans sa main. Dans la grande salle d'étude qui occupait une bonne partie du premier étage du bâtiment principal, elle imposait un silence absolu aux cent vingt-cinq étudiantes de l'école réunies pour faire leurs devoirs. Elles étaient assises par deux sur de petits bancs de bois et possédaient toutes un pupitre creux qui leur servait de bureau et dans lequel elles entreposaient leurs affaires. La discipline de l'établissement était très stricte. La directrice, Miss Vixenmore, aimait rappeler régulièrement sa devise : « la discipline comme fondement amène le succès triomphant ».

Ainsi elle s'évertuait à trouver tous les prétextes pour punir les jeunes collégiennes qui ne respectaient pas sa vision des choses. Pour l'instant, Enora n'avait reçu aucune sanction mais elle avait vu Emmy ressortir en larmes de son bureau car elle avait oublié de nettoyer les tâches d'encre de sa blouse. Elle avait dû copier cent fois la phrase : « le respect de soi commence par une apparence impeccable ».

Les jeunes filles redoutaient surtout l'inspection hebdomadaire du dortoir : la surveillante générale et la directrice passaient leurs doigts dans tous les recoins pour détecter la moindre trace de poussière oubliée par les pensionnaires. Si elles en trouvaient, les malheureuses étaient sûres d'être privées de sortie.

Les journées suivaient un rituel immuable : lever à six heures, petit-déjeuner, appel et vérification des tenues, enchaînement des cours jusqu'au repas. L'après-midi était réservé aux enseignements sportifs et artistiques. Enfin, avant le dîner, deux heures d'étude silencieuse permettaient de préparer les devoirs du lendemain. Les professeurs enseignaient leurs matières, la surveillante générale s'occupait de l'étude et du dortoir. A la tête de l'école, l'inflexible directrice.

C'était une grande dame qui se tenait droite comme un i. Elle avait

les cheveux châtains retenus par un chignon. Elle avait toujours les lèvres pincées et ne souriait jamais. De plus, elle paraissait tellement tendue qu'elle ne semblait jamais respirer.

Enora avait peur d'elle, comme toutes les filles de l'établissement, mais parfois la pitié l'emportait. Elle devait être bien malheureuse pour agir ainsi ! se disait-elle. Et elle se mettait à rire intérieurement en imaginant la réaction de la directrice si elle se trouvait nez à nez avec quatre gnomes...

Quatre gnomes, quatre amis... Une histoire incroyable !

Depuis la découverte de son médaillon, elle avait appris l'existence d'un univers mystérieux, l'Yggratill, régi par les six éléments de la nature, étroitement lié au monde réel et pourtant invisible aux noninitiés. Elle y avait rencontré deux Grands-Maîtres chargés de protéger le monde du retour d'un terrible mage noir enfermé derrière une porte ensorcelée. Elle avait dû défendre sa vie contre des monstres et un puissant sorcier maléfique. Une aventure extraordinaire ! Mais surtout, elle avait compris qu'elle n'était pas une simple jeune fille comme Abigaïl ou Emmy : elle possédait de grands pouvoirs. Apparemment, son père, Mr Scott, n'en avait pas connaissance. Elle les tenait de sa mère, Sara qui, elle aussi, pouvait contrôler des forces surnaturelles. Mais à peine l'avait-elle retrouvée, qu'elle avait subi un sort atroce et était morte sous ses yeux.

A chaque fois qu'elle se remémorait cet instant, Enora fermait les paupières et une larme coulait sur ses joues. Ses amies lui en demandaient la raison mais c'était encore trop douloureux pour en parler et elle se voyait mal leur expliquer les détails de cette histoire.

Heureusement, toutes ses aventures s'étaient bien terminées, à part le destin tragique de Sara, et le monde était redevenu sûr. Depuis cette fin d'été, Enora n'avait ressenti aucune menace et son médaillon, dissimulé sous sa blouse, n'avait plus jamais manifesté de réaction surnaturelle. Il demeurait avec elle comme un souvenir de famille.

Enora entendit le carillon qui réglait les heures au pensionnat sonner sept coups.

- Mesdemoiselles, l'étude est terminée. Allons ! Pressez-vous !

La surveillante générale venait de frapper dans ses mains.

Les cent vingt-cinq jeunes filles se dépêchèrent de ranger leurs affaires dans leur bureau. Une fois prêtes, elles attendirent les bras croisés.

Après être sorties, toujours en silence, elles se lavèrent les mains et se dirigèrent vers le réfectoire. Enfin un lieu dans lequel elles pouvaient parler.

Enora se rapprocha de son amie :

- Quelle journée ! Je ne sais pas si tu es comme moi, mais je n'arrive

plus à me concentrer après six heures et demie. Ces deux heures d'étude sont interminables !

- A qui le dis-tu ! acquiesça Emmy. Et « Cerbère » ! Je ne la supporte plus ! Vivement les vacances !

- Oui, tu as raison, ça va nous faire du bien de retourner dans nos familles, répondit Enora. As-tu prévu quelque chose ?

- Je vais retrouver mon petit frère, mes deux sœurs et mes parents. Nous sommes invités par mon grand-père à Windsor.

- Ouah ! s'exclama Abigaïl. Windsor ! C'est bien la ville dans laquelle la reine Victoria possède un château ?

- Oui. Le domaine de mon grand-père est voisin de celui de la reine ! Je vais peut-être l'apercevoir ! s'enthousiasma Emmy.

Les deux jeunes filles se retournèrent vers Enora qui était restée en retrait, le visage triste.

- Et toi, Enora. As-tu prévu quelque chose pour Noël ?

- Je... je n'ai rien de spécial, répondit-elle, hésitante. Je serai avec mon père et... c'est déjà beaucoup...

Enora détestait les fêtes. Que ce soit son anniversaire, Noël ou les réunions de famille avec son insupportable grand-tante Eléanor et l'extravagante Meredith. Elle avait compris récemment que ce sentiment lui venait probablement de l'absence de sa mère.

- Oui... c'est vrai... excuse-nous d'étaler notre vie familiale devant toi, dit doucement Emmy.

- Non, ne vous excusez pas. Vous n'y êtes pour rien... Il faut continuer de vivre, même si un être cher vous manque...

- Allons manger, dit Emmy en souriant à son amie. Puis nous pourrons enfin ouvrir notre courrier. Je suis contente, j'ai reçu un colis de mon père !

- Allez-y, je n'ai pas faim ce soir... Je vais me coucher tôt. On se voit demain ?

- Oui, bien sûr. Bonne nuit Enora.

La nuit de la jeune fille fut agitée : elle rêva d'une impressionnante forteresse, un horrible monstre essayant de noyer Fumiko, des squelettes abandonnés dans un souterrain étouffant et des éclairs de feu. Elle revécut particulièrement le terrible sort qui blessa mortellement sa mère sous les ricanements de son assassin, le Grand-Maître du feu. Elle prenait le visage de Sara dans ses mains et elle le voyait qui disparaissait, ses yeux noyés de larmes.

Elle se réveilla en pleine nuit. Tout le dortoir était silencieux. Seule une plainte incompréhensible lui fit comprendre qu'elle n'était pas la seule à faire des cauchemars.

Chapitre 3 : Au musée

Le lendemain matin, à six heures, comme de coutume, la surveillante générale entra dans le dortoir en frappant dans les mains.

- Mesdemoiselles, il est l'heure ! Il faut vous presser aujourd'hui car, comme vous le savez, cette journée est spéciale. Vous devez partir à neuf heures précises. Tenue de sortie impeccable pour tout le monde. Évidemment, celles qui n'auront pas fini de nettoyer leur place ou de faire leurs devoirs resteront toute la matinée à l'école afin d'effectuer quelques travaux d'intérêt général...!

Enora se leva difficilement. Le cauchemar de la mort de sa mère était revenu hanter ses nuits depuis une semaine. Était-ce l'approche de Noël ? Était-ce à cause de l'enthousiasme de ses amies ? Elle ne pouvait pas leur en vouloir d'avoir une famille unie ! Elle devait profiter de son père qui avait besoin d'elle. Abigaïl la fit sortir de ses pensées :

- Bonjour Enora ! As-tu bien dormi ?

- Pas terrible...

- Hum... Je vois ça, tu as de belles cernes ! Apparemment je suis la seule à être en forme ! Emmy n'est pas dans son assiette non plus. Mais je connais quelqu'un qui va pouvoir vous dérider !

-Ah bon ? Qui ça ?

- A toi de deviner : elle est plutôt vieille... mais aussi jeune ; elle est inconnue et pourtant tout le monde veut l'admirer.

Enora, intriguée, se prit au jeu :

- Elle va venir au collège ?

- Non, elle a... disons... du mal à se déplacer sans aide...

- Je ne vois pas...

- Si tu ne trouves pas, tu devras aller récupérer mes bottines chez monsieur Caretaker. La semelle était abîmée et je lui ai demandé de la réparer.

- Monsieur Caretaker ? Qui est-ce ?

- C'est l'homme à tout faire de l'école. Il s'occupe aussi bien de l'entretien des jardins que des petites réparations. Il habite avec son fils dans la dépendance au fond du parc. Quand on a besoin de lui, il suffit de laisser un mot devant sa porte. Alors...? Pour ma devinette ? Tu donnes ta langue au chat....? nargua son amie.

Enora, en entendant cette phrase, sourit en pensant à Aïlill, son petit

félin. Lui aussi était très spécial car il parlait et devenait philosophe à ses heures perdues.

- Eh oh, Enora ! Tu n'es vraiment pas avec nous en ce moment ! lui reprocha Abigaïl. En tout cas, tu as perdu... La réponse était : une momie !

- Une momie ? interrogea son amie.

- Mais oui : c'est une des momies qui a été récemment rapportée en Angleterre par l'égyptologue Wallis Budge. Ma définition était plutôt réussie, non ? Elle est vieille mais aussi jeune pour nous (car elle vient d'être découverte) ; elle est inconnue car on ne sait pas son nom mais cela n'empêche pas le public de vouloir l'admirer. Et c'est ce que nous allons faire tout à l'heure ! Tu le saurais si tu avais été attentive au cours d'histoire de Madame Middledate !

- C'est vrai, nous allons toutes au *British Museum* aujourd'hui, se rappela Enora. J'avais complètement oublié.

- La collection égyptienne du musée est l'une des plus importantes au monde ! Ça va être fascinant. Allez, souris un peu !

- Tu as raison, ce n'est pas tous les jours que nous pouvons profiter de ce genre d'exposition et surtout, que nous sortons de l'école !

- Et dès que nous rentrerons, tu iras voir Mr Caretaker. N'oublie pas, reprit Abigaïl avec un large sourire.

- Ça va, je n'oublierai pas, grommela Enora.

Après avoir petit-déjeuné et fait leur toilette, les filles enfilèrent la tenue de sortie réglementaire qu'Enora détestait : bottines noires lacées, une simple robe de toile bleue marine serrée à la taille dont le corsage était brodé de l'insigne de l'école : les initiales de la reine Victoria surmontées de la couronne royale dans un double cercle. A cause du temps glacial, chaque étudiante disposait d'une cape chaude aux couleurs de l'école qu'elle portait au-dessus de sa tenue.

Miss Vixenmore s'était également parée de son prestigieux habit de sortie et arborait fièrement l'insigne de l'école en métal argenté, privilège dû à sa fonction. Une fois son inspection terminée, frustrée de ne pouvoir punir personne, elle fit l'appel, rangea les élèves par deux et s'adressa à la plus grande :

- Miss Pendleton ?

- Oui Madame ?

- Vous allez conduire la troupe ! Il me semble que vous connaissez le chemin, n'est-ce pas ?

- Oui, bien sûr, Madame.

- Eh bien, allons-y. Vous autres, ne traînez pas ! leur ordonna la directrice en se plaçant derrière le cortège.

La neige était encore présente sur les trottoirs et s'était transformée en boue suintante au fur et à mesure du passage des cabs et des

fiacres. Malgré cela, les nuages s'étaient dissipés, laissant apparaître le soleil qui promettait une belle journée.

Pour se réchauffer, les jeunes filles marchaient d'un bon pas et se frottaient les mains sous leurs capes.

En descendant Harley street, les camarades de la classe d'Enora se retrouvèrent dans leur rue préférée : Oxford street. Cette artère commerciale offrait aux londoniens un condensé de toutes les marchandises que l'on pouvait trouver dans l'immense empire britannique. Sitôt débarquées des navires, elles étaient présentées dans les luxueuses vitrines pour attirer l'oeil envieux des acheteurs. Si Miss Vixenmore n'avait pas été là, les vingt-cinq jeunes filles auraient vite disparu dans les plus grandes enseignes de mode de l'époque !

- Vitrier ! Viiitrier !

La troupe remonta la longue rue, prit à gauche sur Tottenham Court road, toujours accompagnée par les annonces d'un vitrier ambulant qui descendait la rue, panier sur le dos, pour proposer ses services à la population :

- Carreau nouveau, plaisir des yeux !....Vitrier ! Viiitrier !

Puis, les jeunes filles tournèrent sur Great Russel street et arrivèrent face au grand musée. La directrice fit stopper ses élèves en bas des escaliers monumentaux.

- Mesdemoiselles, silence ! Écoutez-moi bien ! Le musée va ouvrir ses portes dans quelques minutes. Je vous rappelle que vous représentez notre prestigieuse école ! Dans cette situation, le règlement intérieur s'applique et tout manquement sera sévèrement sanctionné. Ne me faites pas regretter de vous emmener ce matin. Si le moindre écart de conduite m'est rapporté, je me ferai un plaisir de contacter vos familles juste avant les vacances ! Est-ce bien compris ? Bien ! Maintenant, voici l'organisation de cette matinée : Mme Middledate, votre professeur d'histoire, m'a demandé de vous laisser autonomes pour pouvoir découvrir les collections du musée.

A l'énoncé de cette bonne nouvelle, un bruissement parcouru les rangs et des sourires apparurent sur les visages des jeunes filles, ce qui ne plut pas du tout à la directrice.

- Silence ! Si cela pose le moindre problème, vous resterez à côté de moi ! Il va être dix heures. Nous quitterons le musée à douze heures précises, ce qui signifie un rassemblement dans l'entrée principale à 11H45. Pour connaître l'heure, il suffit de vous rapprocher d'un des gardiens ou de regarder les horloges disséminées dans les salles d'exposition. Il est impératif que vous restiez au premier étage, c'est là que vous trouverez les momies et, croyez-moi, vous aurez largement de quoi remplir cette matinée. Maintenant, j'exige un silence absolu ! Suivez-moi.

Une fois entrées, Enora et Emmy se dirigèrent vers les salles consacrées à l'Égypte ancienne et admirèrent les bijoux et objets de la vie quotidienne exposés dans les vitrines.

- Regarde, dit Emmy en désignant un attroupement de visiteurs. Ce doit être là que sont présentées les momies récemment découvertes. Allons voir.

- Vas-y, nous nous retrouverons plus tard, répondit Enora dont le regard avait été accroché par un petit sarcophage allongé à tête de chat.

- Pourquoi ai-je l'impression d'avoir déjà vu cet objet ? se dit-elle. Après avoir réfléchi un instant, elle se souvint :

- Mais oui...

Aïlill, son chat, qui l'avait sauvée plus d'une fois dans ses aventures, lui avait raconté que son ancêtre, un certain Adjib, fidèle compagnon du pharaon Ramsès II, avait été momifié à sa mort et faisait maintenant partie des collections du musée. D'Aïlill, ses pensées divaguèrent vers Linotte, l'étrange poule d'eau de Maître Onshi. Enora ne put s'empêcher de rire toute seule en se remémorant les pitreries involontaires de ce volatile rond et violet. Elle quitta la vitrine qui exposait les vestiges de la civilisation de l'Égypte antique et continua sa promenade à travers les siècles.

Après plus d'une heure de visite, elle avait été très impressionnée par la Mésopotamie et surtout la Grèce et la Rome antiques : il y avait plus de 1900 ans que ces civilisations avaient vécu et leur héritage était encore bien présent en cette fin de 19ème siècle.

Elle croisa un groupe de trois camarades de sa classe qui se pressaient vers la salle du monde Étrusque.

- Salut Enora, nous avons juste le temps d'aller voir cette dernière exposition car il est déjà 11H25 et il ne faudrait pas que l'on arrive en retard au rendez-vous !

- Oui, vous avez raison, je vais en profiter pour jeter un œil dans la salle dédiée au Japon, histoire de me remémorer quelques détails...

Les trois jeunes filles n'ayant pas relevé l'allusion d'Enora, elles disparurent derrière un groupe d'hommes en costume sombre.

Enora traversa deux grandes pièces et se retrouva devant de magnifiques estampes japonaises représentant le printemps.

- Ce décor plairait à Fumiko et à Maître Onshi !

Elle admira la sobriété des meubles laqués exposés dans un coin et, au bout de quelques minutes, elle s'arrêta pour observer autour d'elle : personne. Elle tendit l'oreille : pas le moindre bruit. Ce silence l'inquiéta et elle réalisa qu'elle avait passé au moins vingt minutes à admirer les beautés de cette salle. Elle jura :

- Malheur ! Je vais être en retard au rendez-vous de Miss Vixenmore

!

Elle se précipita, traversant un couloir et descendant un petit escalier, elle faillit bousculer une vieille dame qui marchait avec une canne, traversa l'exposition sur l'Éthiopie et se retrouva dans la grande salle des momies.

Encore quelques mètres et elle arriva, anxieuse, dans le hall d'entrée. Mais il n'y avait aucune trace de sa classe ni de la directrice.

Elle descendit l'escalier sous le regard inquisiteur des visiteurs qui la dévisageaient et s'apprêtait à sortir quand une voix familière l'interpella :

- Enora, que fais-tu ?

C'était Abigaïl qui arrivait, souriante malgré son teint un peu verdâtre, seule trace de sa maladie récente.

- Je me suis dépêchée, haletait la jeune fille. Nous sommes en retard. Où sont les autres ? Et la directrice ?

- Je ne sais pas mais ne t'inquiète pas, regarde l'horloge, il n'est que 11H35, au contraire nous avons dix minutes d'avance. Tu as vu toutes ces... choses bizarres que les archéologues ont ramenées de leurs expéditions, c'est fascinant ! C'est vraiment... mais qu'est-ce qui t'arrive ?

Le visage d'Abigaïl s'était soudain transformé.

- Quoi ? Qu'y-a-t-il ?

Abigaïl tendait son doigt vers elle.

- Là, sous ton corsage...

Enora baissa la tête et aperçut une lueur blanche qui provenait de son médaillon et qui traversait l'étoffe. Paniquée, elle plaqua ses mains dessus pour dissimuler la lumière et répondit, l'air le plus détaché possible :

- Oh, ça ? Ce n'est rien. Mon père m'a fait une surprise en m'envoyant un... collier-lampe au courrier d'hier. C'est la nouvelle mode, tu vas voir, ça va faire fureur dans quelques temps..., mentitelle.

- Ah bon... Ce n'est pas très discret. A mon avis, ça va surtout t'apporter des ennuis...

Abigaïl venait à peine de finir sa phrase que Miss Vixenmore apparut derrière elles, suivie par une dizaine d'élèves.

Elle s'approcha des deux jeunes filles d'un air suspicieux :

- Eh bien mesdemoiselles, vous avez fini plus tôt que prévu ? L'exposition ne vous a-t-elle pas plu ?

- Oh, si, beaucoup !

Enora hocha la tête mais n'osait regarder la directrice. Elle serrait très fort sa cape au-dessus de sa robe pour dissimuler le mieux possible la lueur mystérieuse.

- Mademoiselle Scott, regardez-moi ! Si j'apprends que vous avez eu une mauvaise note au compte-rendu demandé par Mme Middledate, vous en serez quitte pour copier des lignes !

Enora leva lentement les yeux vers le visage rougi de la directrice qui resta stupéfaite :

- Mais qu'est-ce que...

Les yeux ronds fixés sur la jeune fille, elle tendit la main vers son manteau quand un cri puissant la fit sursauter :

- Halte ! Au voleur !!

Chapitre 4 : Étrange disparition

Le directeur du *British Museum,* affolé, venait de surgir dans le hall.

- Georges, fermez les portes ! Joseph, allez chercher le sergent de garde ! Vite !

Puis, il annonça d'une voix forte :

- Mesdames et messieurs, un vol vient d'être commis dans le musée, nous allons devoir vous garder quelques instants pour vérifier vos sacs. Merci de nous faciliter la tâche en coopérant.

Un brouhaha commença à gagner le hall et les différentes salles. On entendait des commentaires indignés dans la bouche des visiteurs mais ils disparurent dès que la police fit son entrée.

Sur plusieurs rangs, une vingtaine de Bobbies au regard sévère commencèrent à fouiller méthodiquement le public.

Enora était plus stressée que ses camarades par cette situation inédite. Elle avait peur que les policiers ne la questionnent sur son médaillon. Heureusement, l'assistante des policiers, chargée d'inspecter sa classe, ne l'inquiéta pas davantage. D'après les rumeurs, c'était un miroir qui avait disparu, une pièce unique en roche volcanique noire qui avait appartenu à un célèbre mathématicien du XVIème siècle.

Les élèves de la classe d'Enora avaient été fouillées en dernier pour que les visiteurs puissent quitter le musée plus rapidement, malgré les protestations de Miss Vixenmore. Une fois les vérifications terminées, les policiers, les gardiens et le directeur du musée étaient très contrariés de n'avoir pas retrouvé le miroir disparu.

Sur la route, malgré la surveillance de la directrice, très perturbée par la situation, l'énervement était palpable. Les jeunes filles auraient bien des choses à raconter à leurs camarades ! Mais elles devraient attendre jusqu'au soir car elles avaient raté le déjeuner à cause de cette extraordinaire aventure.

De retour au *Queen's College,* Miss Vixenmore remonta précipitamment dans son bureau, non sans avoir donné des consignes à la surveillante générale : la classe d'Enora avait une demi-heure pour manger avant de retourner en cours. A cause de leur retard imprévu, il était déjà 14H30 et les autres élèves avaient commencé leurs activités de l'après-midi.

A table, Enora retrouva Emmy qui paraissait soucieuse.

- Eh bien, quelle histoire ce vol ! dit Enora.

- Oui, oui...

- Tu as l'air pensive. La visite du musée ne t'a pas plu ?

- Euh… si, si. Mais depuis cette histoire, je ne me sens pas très bien…

- C'est sans doute l'émotion. C'est vrai que tu n'as… je veux dire que nous n'avons pas l'habitude d'être suspectées…

- Sans doute…

- En tout cas, Miss Vixenmore était très inquiète ! Elle n'est pas toujours agréable avec nous, mais pour une fois je la comprends : être responsable d'un groupe comme le nôtre au moment où un vol est commis ! Elle a dû penser au pire... et... cela aurait pu se compliquer grandement...

Enora toucha son médaillon à travers ses vêtements.

- Que veux-tu dire ? l'interrogea Abigaïl.

-Non, non, rien...

- Au fait, tu as le temps de récupérer mes bottines avant le début des cours, dit-elle avec un sourire malicieux.

- Ah oui, c'est vrai. Où se trouve l'atelier de ce monsieur Caretaker ?

- Tu sors dans le parc et l'atelier se trouve tout au bout, dans la maison que lui loue le collège.

Enora s'emmitoufla dans sa cape et traversa le jardin. Derrière un bosquet, elle se retrouva devant une petite maison en briques rouges. Elle s'approcha et frappa au carreau mais personne ne répondit. Prudemment, elle souleva le loquet et entrouvrit la porte.

- Il y a quelqu'un ?

Personne.

- Monsieur Caretaker ? Je viens chercher les bottines d'Abigaïl Richmond.

Enora entra et parcourut du regard la petite pièce sombre qui faisait office d'atelier et dans laquelle régnait le plus grand désordre.

Entre deux planches de bois poussiéreuses et un marteau, elle distingua la paire de bottines de son amie.

Elle s'approcha de l'établi et s'en empara.

- Hep ! Que faites-vous ?!

Enora crut avoir une attaque. Elle se retourna et aperçut, dans l'entrebâillement de la porte, un jeune homme. Il était grand, les cheveux châtains. Il portait une chemise bleue recouverte par un gilet sans manche et un pantalon large. Sa tête était coiffée d'une casquette en tweed gris.

Embarrassée, le cœur battant, la jeune fille répondit :

- Je... je suis Enora Scott, élève au collège et... une de mes amies a

demandé à Mr Caretaker de réparer ses bottines. Je venais les chercher... à moins qu'il n'ait pas terminé...

Le jeune garçon se décontracta :

- Ah... désolé mam'zelle... je n'voulais point vous fiche les miquettes, mais en ce moment nous avons pas mal de barbottages dans l'atelier... J'chuis Gus Caretaker, le fils d'mon paternel ! Mais, il n'est pas là, il est parti, euh... quelques jours...

Il regarda les bottines.

- Vous pouvez les prendre, l'sont terminées...

- Vous êtes sûr ?

- Oui, j'les ai r'mises à neuf.

- Ah bon ? s'étonna Enora.

- Mon paternel m'a appris pas mal de choses, en plus, j'chuis curieux d'nature... J'aime bien m'décarcasser et trouver des solutions aux soucis qui s'présentent à moi... Vous voulez voir ?

- Euh... je ne sais pas. Je vais être en retard en classe...

- Bah voyons ! J'chuis pas assez bien fagoté pour une princesse comme vous ! C'est égal ! dit-il, déçu, en tournant le dos à Enora.

- Attendez, je ne voulais pas vous offenser. C'est que... je ne dois pas traîner... j'ai encore des cours cet après-midi... et...

- Des cours !? Qu'est-ce que vous apprenez ? A bien boire dans un p'tit dé à coudre ? Ou à connaître tout plein d'beaux mots pour faire eun' conversation *à Buckingham*... ! Ah ah...!

Enora prit un air offusqué.

- N'faites pas c'te bobine-là mam'zelle, c'tait pour rire ! C'est juste que j'pourrais pas rester les fesses sur un banc tout' l'jour. J'ai b'soin d'grand air moi. En fait, j'vous admire.

Enora se mit à sourire à cette dernière remarque et répondit :

- Pour vous dire la vérité, moi non plus je n'y arrive pas !

- C'est vrai ç'mensonge ? C'est pas pour m'faire plaisir ?

- Non, non, je vous assure ! insista la jeune fille, sérieuse.

- A bin ! Dans ç'cas ! Ça m'fait plaisir d'causer avec vous, affirma le jeune homme, adressant un clin d'œil à son interlocutrice.

- Alors, Gus, que diriez-vous si on se tutoyait, ce serait plus simple non ? s'enthousiasma Enora.

- Vous pouvez, si ça vous dit, mam'zelle, mais j'pourrai point ! Savez, nous z'autres, on n'est pas considéré pareil que vous. Ça va être difficile d'changer. Mais maint'nant qu'on s'connait mieux, blague à part, j'vous montre mon installation ? Y-en a qu'pour une seconde... V'nez, ç't'à côté.

Enora, troublée, ne put refuser la main tendue par ce curieux jeune homme. Elle monta sur une échelle en bois instable et se retrouva, dans le noir, sous le toit de la petite maison.

- N'bougez pas, prévint Gus. Il lâcha la main de la jeune fille,

actionna une poignée et la lumière apparut. Enora, stupéfaite, découvrit une pièce remplie d'une multitude de mécanismes, roues et machineries en tous genres. Ce capharnaüm incroyable avait été créé, à n'en pas douter, par le cerveau hyperactif de son hôte.

Celui-ci se dirigea vers une grande couverture poussiéreuse et lui fit signe d'approcher. Il la regarda avec un petit sourire en coin et affirma :

- Vous, z'aimez la magie, ça s' voit !

- Par… pardon ? bafouilla-t-elle.

Il lui désigna un dessin représentant une caricature de la directrice et reprit d'un ton moqueur :

- V'm'en voudrez point si j'la fais disparaître en deux coups d'cuillère à pot ?

Enora ne put s'empêcher de rire :

- Mais je t'en prie...!

Gus souleva une couverture qui dissimulait une caisse circulaire percée d'une dizaine de trous. Il posa la photo de la directrice à l'intérieur et commença à actionner une pédale de bicyclette qui faisait tourner la caisse de plus en plus vite.

- Am'nez-vous et ouvrez bien vos mirettes !

Enora regarda attentivement et vit, à sa grande surprise, l'image de la directrice s'animer et se faire dévorer par un grand loup !

- Mais, c'est réellement de la magie !

- Pour ça, chuis l'plus grand magicien d'tous les temps ! assura Gus en bombant le torse.

Puis, après avoir laissé Enora incrédule quelques minutes, il se décida à lui expliquer ce tour.

Il ralentit alors la vitesse de rotation.

- R'gardez : y'a dix p'tits dessins sur les parois qui décomposent le mouvement qu'z'avez vu. Quand j'actionne la roue, votre œil voit la scène s'animer comme si elle bougeait pour de vrai. C'est pas vraiment d'la magie, on dit plutôt une illusion. Ça s'appelle un zootrope et j'l'ai fabriqué moi-même à partir de plans d'un gars ingénieux : m'sieur Horner, son inventeur.

Enora fut soulagée et put lâcher son médaillon qu'elle avait attrapé, prête à se défendre, au cas où...

- Je suis vraiment très impressionnée, mais... ouh là ! Je suis en retard, il faut que je retourne en classe... Encore merci pour la démonstration. A bientôt !

- Pas d'quoi...

Elle saisit les bottines et quitta la maison en courant.

Elle croisa Emmy qui s'était déjà changée pour retourner en classe.

Enora se pressa de retourner dans le dortoir, déposa les bottines au pied du lit d'Abigaïl et troqua sa belle tenue de sortie pour celle, plus

commune, qui lui servait quotidiennement.

La fin de la journée se déroula sans surprise.

A cause de son retard de la veille, la classe d'Enora devait rattraper son cours de peinture. Ainsi, exceptionnellement, les élèves commencèrent leur matinée avec Mme Pickpaint.

La jeune fille aimait ce professeur un peu excentrique qui permettait aux élèves d'exprimer leurs talents approximatifs de dessinateurs. Elle ne les réprimandait jamais et, au contraire, encourageait même les plus médiocres.

-Aujourd'hui, mes enfants, nous allons nous intéresser...

Enora n'entendit pas la fin de la phrase car elle venait d'apercevoir, par la fenêtre, un petit chat au pelage noir et blanc aux yeux d'émeraude. Il était assis sur le mur d'enceinte du jardin et la regardait fixement, puis il sauta sur la pelouse humide et disparut derrière un arbuste.

Enora hésita quelques secondes puis dissimula deux pinceaux sous son chemisier et leva la main.

- Madame, s'il vous plaît !

- Oui, miss ?

- Je ne retrouve plus mes pinceaux. Je pense les avoir oubliés dans mon armoire au dortoir. Puis-je retourner les chercher ?

- Oui, bien sûr, mais ne traînez pas !

Enora sortit de la classe en s'assurant que la directrice n'était pas dans le couloir, puis elle se dirigea vers les escaliers. Mais au lieu de monter vers son dortoir, elle descendit et se retrouva dans le parc. Après une matinée de grand soleil, la neige avait quasiment disparu. Elle longea le mur pour éviter de se faire repérer et chuchota :

-Aïlill, Aïlill !

Le petit chat s'approcha d'elle et vint se frotter à ses jambes. La jeune fille s'accroupit et le caressa en souriant.

- Je suis tellement contente de te voir ! Mais, que fais-tu ici ?

Le chat, après avoir ronronné sous les doigts de sa maîtresse, s’assit et prit la parole d'un air solennel :

- Assurément, mon cœur est également en joie de vous retrouver, malheureusement cette visite m'est imposée par la nécessité, soyezen sûre !

- La nécessité ? Il se passe quelque chose de grave ?

- Hélas, je ne peux le nier. C'est Maître Onshi qui m'envoie. Linotte devait venir directement vous voir, mais elle a été tellement frigorifiée qu'elle a fait une escale à Upper Brook street et s'est évanouie dans mon bol de lait. J'ai même dû la mettre dans l'un de vos chaussons, afin de la dissimuler aux yeux de votre père. Avant de perdre connaissance, elle me pressa de venir vous prévenir : un danger

approche ! Nous viendrons vous chercher cette nuit à une heure du matin précisément. Il faut vous préparer...

- Me préparer ? Ce soir ? Euh... je ne sais pas si tu es au courant, mais je me trouve dans un pensionnat. Cela signifie que je suis censée dormir dans le dortoir avec mes camarades... Et je ne possède pas de petits coussinets qui m'évitent de faire grincer le plancher !

- Personne n'est parfait !

- Sois sérieux deux secondes ! gronda Enora.

- Ce n'était qu'une boutade passagère. Pardonnez-moi. Je réfléchis aux diverses solutions à ce problème.

Aïlill se gratta le menton et prit un air concentré.

Enora, impatiente, le coupa dans ses réflexions :

- J'ai trouvé !

- Plus vite que moi, c'est étonnant...

Elle ne releva pas la remarque ironique du chat et continua :

- Une de mes camarades de classe a été malade la semaine dernière ; il suffît de simuler un malaise et on m'emmènera à l'infirmerie. Elle est située dans l'autre bâtiment et, à part l'infirmière, il n'y a personne la nuit.

- C'est ingénieux ! Rendez-vous donc à une heure du matin, répondit Aïlill en souriant.

- Oui, mais...

Le félin ne la laissa pas finir. Il dressa l'oreille et sauta d'un bond sur le mur :

- Sauvez-vous, quelqu'un approche !

Enora eut juste le temps de se dissimuler dans le coin du porche pour voir passer devant elle la directrice en personne.

La jeune fille se faufila derrière la porte et la suivit du regard.

La grande dame scrutait rapidement les environs pour être sûre de ne pas être suivie. Elle se rapprocha du mur d'enceinte et c'est à ce moment qu'Enora la perdit de vue.

- Bizarre, se dit la jeune fille. Son attitude semble moins assurée que d'habitude...

Mais elle n'eut pas le loisir d'y réfléchir davantage : Miss Vixenmore revenait dans sa direction. La jeune fille se précipita vers les escaliers pour ne pas se faire repérer par la grande dame mais elle se pétrifia lorsqu'elle tomba nez à nez avec la surveillante générale.

- Que faites-vous ici, à cette heure ? questionna-t-elle, suspicieuse.

- Euh... je suis allée chercher mes pinceaux pour le cours de Mme Pickpaint, répondit machinalement Enora.

- Et vous les avez trouvés dans le jardin ?

-....

- Vous pensiez que je ne vous verrais pas !?

Le visage de « Cerbère » était devenu ridiculement cramoisi. Si

Enora ne s'était pas retenue, elle aurait éclaté de rire mais la situation ne s'y prêtait guère, surtout qu'elle entendait la directrice remonter l'escalier.

- Mademoiselle Scott ! Que faites-vous ici !? s'écria Miss Vixenmore.

- Je crois bien, Madame la directrice, que cette demoiselle préparait un mauvais coup ! Elle revenait du jardin lorsque je l'ai interpellée ! expliqua la surveillante générale avec sévérité.

La directrice s'étrangla, visiblement gênée : Enora se trouvait également dans le jardin ! L'avait-elle aperçue ?... Elle voulut reprendre l'avantage :

- Vous serez punie ! Cet après-midi, vos camarades de classe bénéficient d'une nouvelle sortie. Quant à vous, vous resterez quatre heures en retenue ! Évidemment, votre père sera prévenu de votre intolérable comportement ! Filez immédiatement en classe !

Enora, la tête baissée, remonta les marches jusqu'à la salle de Mme Pickpaint. Avant de frapper à la porte, elle respira un grand coup pour faire ralentir les battements de son cœur. Vraiment, elle détestait cet endroit...

Chapitre 5 : Médecine expérimentale

Alors que ses camarades de classe avaient revêtu leur tenue de sortie, Enora avait dû se présenter au bureau de la surveillante générale pour connaître le travail qu'elle devait effectuer. Emmy et Abigaïl avaient été réconfortantes mais la jeune fille ressentait cette punition comme une injustice. Cependant elle se dit que ces quatre heures de retenue lui laisseraient le temps d'imaginer quelle maladie elle pourrait inventer afin de sortir du collège le soir-même. Enora était préoccupée car elle n'avait pas eu le temps d'expliquer à Aïlill que l'infirmière détecterait tout de suite son simulacre et qu'elle ne lui permettrait sûrement pas de rester une nuit à l'infirmerie.

Malheureusement, l'après-midi se déroula sans qu'elle réussisse à trouver de solution et le carillon de l'école annonça déjà l'heure du repas.

- C'est étrange, se dit-elle, ma classe devrait déjà être rentrée à cette heure ? Que font-ils ?

- Puis, sachant que la directrice se trouvait avec le groupe, elle pensa qu'ils avaient dû allonger la visite et retomba dans ses pensées :

- Comment vais-je faire ? C'est impossible de tromper Mme Clystère !

Elle savait que plusieurs élèves avaient déjà tenté de simuler une maladie pour éviter une évaluation. A chaque fois, ils avaient fini dans le bureau de la directrice, leurs parents avaient été prévenus et ils en avaient été quittes pour une semaine de retenue !

A ce moment, elle entendit ses camarades rentrer. Ils paraissaient assez agités. Elle s'approcha de ses amies mais Miss Vixenmore, les joues écarlates, obligea toutes les jeunes filles à demeurer en silence. La directrice toisa Enora et monta rapidement dans son bureau dans lequel elle s'enferma en précisant bien à la surveillante générale que les pensionnaires ne devaient en aucun cas communiquer entre elles, même pendant le dîner. Enora ne put en apprendre davantage et se dit surtout que Miss Vixenmore allait avoir de gros problèmes de santé si elle ne calmait pas sa nervosité.

Comme on était vendredi, la classe d'Enora était chargée de mettre la table pour le repas et la jeune fille devait aller chercher les bûches pour la cheminée du réfectoire. En effet, à tour de rôle, toutes les

classes participaient aux tâches quotidiennes pour, disait la directrice, « habituer les jeunes filles d'Angleterre à rendre service à la nation ».

Elle se dirigea vers le vestiaire en réfléchissant encore une fois à la meilleure maladie à simuler. Elle fut très étonnée de trouver un petit paquet accroché à son porte-manteau juste au-dessus de sa cape. Elle regarda autour d'elle : personne dans les environs. Elle décrocha le colis et s'assit sur le banc. Elle lut :

« MADEMOAZAILE ENORA SCOTT, PREUMIAIRE ANEZ, COUINSSE CAULAIGE, LONDRE ».

Très intriguée, elle déchira le papier et découvrit une petite fiole verte avec une étiquette sur laquelle était inscrit maladroitement : « AVALLEE DAIN COU ».

- Je me demande qui a pu mettre cette fiole ici ? Il n'y a pas de courrier le vendredi... En tout cas, cette personne devrait revoir sérieusement son orthographe !

Elle ne savait pas pourquoi, mais malgré ses réticences, elle sentait qu'elle devait faire ce que préconisait l'étiquette : avaler d'un coup.

Elle enleva le bouchon et aussitôt une odeur de pourri lui sauta au nez. Elle fit un effort surhumain pour surmonter sa répugnance et avala le contenu de la fiole. Elle avait l'impression qu'une limace avait bavé dans sa gorge.

- Beuurk ! Eh bien maintenant, ma vieille, tu sais pourquoi tu vas être malade !

Remise de l'arrière goût écœurant, elle sortit chercher du bois et revint les bras chargés dans le réfectoire. A son arrivée, ses camarades cessèrent le travail et la dévisagèrent, stupéfaits.

- Eh bien ? Qu'est-ce qu'il y a ? J'ai un bouton sur le nez ?

Emmy s'approcha d'elle et lui susurra à l'oreille :

- Non, pas tout à fait... viens avec moi.

Enora posa ses bûches près de la cheminée et suivit son amie qui l'avait prise par le bras.

Elles montèrent dans la salle d'eau et Emmy planta Enora devant une glace. Elle était couverte de pustules purulentes vertes !

- Aaah quelle horreur ! s'exclama la jeune fille. Que m'arrive-t-il ?

- Je n'en sais rien. Il faut tout de suite aller voir Mme Clystère !

Elles traversèrent rapidement les couloirs, Enora se cachant la figure dans ses mains, et arrivèrent à l'infirmerie.

- Que se passe-t-il ici ? J'espère que vous ne me dérangez pas pour rien ! gronda l'infirmière. Elle changea de ton en découvrant le visage d'Enora :

-Ah, effectivement...

Elle s'approcha de la jeune fille au moment où un bouton éclatait, laissant s'écouler un liquide verdâtre.

- Alors là, ce n'est plus de mon ressort, jeune fille ! Je vais prévenir

la directrice pour qu'elle appelle le médecin. Puis elle s'adressa à Emmy :

- Vous ! Ne vous approchez surtout pas, ça pourrait être contagieux !

Enora s'assit sur un petit lit et l'infirmière poussa Emmy dans le couloir en fermant la porte.

- Me voilà bien, se dit Enora. Si je ne meurs pas dans l'heure, je dirai deux mots à celui qui a concocté cette potion !

Deux minutes plus tard, Miss Vixenmore et l'infirmière réapparurent. En apercevant Enora, la directrice eut un mouvement de recul et mit son mouchoir devant son nez.

- Mais... où avez-vous donc attrapé cette infection ? lui demanda-telle sur un ton de reproche.

Enora fit mine d'être fiévreuse :

- Je... je ne sais pas... peut-être au musée.... avec toutes ces momies...

- Bon, le médecin ne peut pas venir avant demain matin. Madame Clystère s'est proposée pour vous veiller toute la nuit et...

La directrice ne put finir sa phrase.

- Comment ça, ze ne peux pas venir avant demain ? Ze suis pourtant là pour soigner cette petite.

Une grosse voix, un peu forcée et ridicule, provenait du couloir.

Les trois femmes passèrent leur tête et virent arriver un homme étrange d'environ deux mètres de haut, vêtu d'un grand manteau marron et marchant d'un pas mal assuré. Sa tête paraissait petite mais parfaitement ronde, comme son nez. Ce dernier était tout rouge. Il arborait une grande moustache et une barbe noires qui dissimulaient le reste de son visage. Il s'inclina, faillit tomber et se rattrapa à la main de Miss Vixenmore :

- Bonzour Madame la directrice, comment ça va ?
- Euh... qui êtes-vous ?
- Docteur Aloïnmédicine, pour vous servir !
- Mais... vous n'êtes pas le médecin habituel ? s'étonna l'infirmière.
- Effectivement, mon confrère est alité. Il a bu trop de moussoublon.
- Pardon ?
- Ze veux dire, trop de bière au houblon, bien entendu !

Enora, qui avait reconnu ce soi-disant médecin, se dit qu'il devenait urgent d'intervenir pour éviter une catastrophe :

- Docteur, pensez-vous qu'il serait prudent que je reste ici ? Je pourrais être contagieuse ! demanda-t-elle en simulant un spasme. Tout en se tenant au mur avec ses petits bras, le docteur s'approcha de la jeune fille.

- Ouh là ! C'est pire que ze ne le pensais. Vite ! Infirmière,

passezmoi le manteau de cette zeune fille, ze l'emmène immédiatement à l'hôpital, lui ordonna-t-il.

- Voulez-vous que je vous accompagne ? demanda Miss Vixenmore..

- Non, non, surtout pas !

- Dans ce cas, pour ne pas affoler les autres élèves, pouvez-vous passer par le jardin, il y a une porte de service ? suggéra, embarrassée, la directrice. Et... quand sera-t-elle rétablie ?

- Euh, pas avant quinze zours !

- Les vacances auront alors débuté. Je vais de ce pas envoyer un télégramme à son père.

- Son père ? N'en faites rien !... Ze m'en suis déjà occupé. Vous savez, les avocats n'aiment pas trop être déranzés, ça pourrait nuire à votre établissement !

- Nuire à mon...?! Ah... ah bon, dans ce cas...

La directrice et l'infirmière observèrent d'un œil dubitatif le praticien repartir en titubant et en se tenant au bras d'Enora.

Quelques minutes plus tard, ils étaient dans la rue. La jeune fille attrapa la manche du médecin et l'entraîna derrière un bosquet à l'abri des regards indiscrets.

- Alors, que penses-tu de mon petit numéro ? demanda-t-il à Enora.

- Bravo Aloïn ! répondit-elle en riant. Quel comédien !

- Tu... tu m'avais reconnu ?

- Bien sûr !

- Eh ! Oh ! Ça y est ? On peut sortir ?

Le manteau d'Aloïn se mit à bouger dans tous les sens.

- Non, non, attendeeeeez !

Il perdit l'équilibre et s'affala dans l'herbe. Le manteau s'ouvrit de l'intérieur et deux petits gnomes en sortirent.

- Dzing ! Gnîîî ! Que je suis contente de vous revoir ! s'écria Enora. Je me doutais que vous faisiez partie de ce coup-là !

Devant elle se tenaient trois de ses amis qui l'avaient aidée courageusement à combattre le Grand-Maître du feu.

- Mais où est Crump ? s'inquiéta-t-elle.

- Il est resté avec Maître Onshi et Fumiko. Ils nous attendent. Il faut partir sans tarder. Viens, c'est par là, indiqua Dzing.

Les quatre amis, dissimulés sous leurs estocapuches qui les rendaient invisibles, se dirigèrent vers Regent's Park. Arrivés sur Broad Walk, ils s'arrêtèrent à côté du tronc d'un hêtre centenaire. Après avoir vérifié que personne ne se trouvait dans les environs, ils enlevèrent leurs capes protectrices.

- Ah ! Ça fait du bien, dit la jeune fille. Il y a toujours une odeur atroce là-dessous ! D'ailleurs, en parlant d'odeur, lequel d'entre vous a confectionné cette infecte mixture ?

Sans se concerter, Dzing et Aloïn pointèrent leurs index vers Gnîîî qui devint tout rouge.

- C'est moi, je l'avoue. Tu connais ma passion pour les potions. Alors quand j'ai su qu'il te serait difficile de simuler une maladie, je me suis dit que c'était l'occasion de tester ma nouvelle trouvaille. Je l'ai brillamment nommé : *« Carrémancloque ».*

- Tester ?! Tu veux dire que tu n'étais pas sûr du résultat ? s'emporta Enora, ce qui fit éclater une nouvelle pustule sur son visage. Regarde de quoi j'ai l'air, gronda-t-elle.

- Dé... désolé... Mais on peut dire que c'était efficace, au moins..., plaida le gnome. Il tenta de s'expliquer :

- J'avais fait quelques essais sur des rats-cailles mais cela n'a fait qu'accentuer leur mauvais caractère...

- Alors tu me prends pour une cobaye et en plus, tu testes tes formules sur de gentils animaux ! Quel scandale !

- Euh... si tu connaissais les rats-cailles, tu serais peut-être moins affirmative... et… j'ai apporté ceci pour que tu puisses retrouver ton beau visage..., murmura Gnîîî en lui tendant une petite boite pour tenter de se faire pardonner.

- Ce n'est pas encore une de tes potions malsaines ? lui demanda la jeune fille, excédée.

- Non, ce n'est rien que du naturel. Ouvre !

Enora souleva le couvercle et tous ses poils se dressèrent sur ses bras. Une grosse scolopendre à la carapace rouge rayée de noir se contorsionnait.

- Aah ! Que veux-tu que je fasse avec ça ?

- Ben, ça me paraît évident, dit Gnîîî en haussant les épaules. Elle va nettoyer ton visage de tous ces affreux boutons.

- Jamais ! Je préfère garder ces pustules ! s'écria la jeune fille en rejetant la boite dans les mains du gnome.

- Allons, ne fais pas le p'tit gnome ! Tu vas la vexer !

- Je vais la vexer !?

- Ben oui, elle est sensible, tu sais.

- Bien sûr ! Et pourquoi pas sentimentale, pendant que tu y es ! se moqua-t-elle.

- Comment le sais-tu ? C'est vrai qu'Armande est très timide et montre rarement ses sentiments.

- Parce que... cette chose a un nom ! s'exclama Enora en pointant son doigt vers le mille-pattes.

- Oui, je l'ai appelée Armande la scolopendre, c'est mignon non ?

Allons, sois raisonnable, reprit Gnîîî, ce n'est pas une petite bête qui va manger une grande humaine comme toi ! En plus, tes boutons ne partiront jamais sans son aide.

La jeune fille, hésitante et un peu dégoûtée, fit un pas vers la boite.

- Ce n'est pas dangereux au moins ?

- Mais non, Armande est une experte ! Ferme juste bien les yeux. Elle respira longuement, s'approcha en tremblant, baissa les paupières et serra les lèvres. Gnîîî saisit la scolopendre par la queue et la posa sur le visage d'Enora qui tressaillit. Aussitôt, Armande, ravie, s'agita et commença à percer les boutons et à refermer les plaies grâce à ses nombreuses pattes.

- 'out 'ompte 'ait, ce n'est 'as 'ésagréable, dit la jeune fille, et 'ême… ça cha'ouille !

Gnîîî dut réorienter par deux fois la petite bête pour éviter qu'elle ne rentre dans les narines de la jeune fille ; puis, une fois le travail terminé, la scolopendre descendit le long du bras d'Enora et sauta dans sa boite pour se reposer.

- Tu vois, ce n'était pas si compliqué !

Enora tâta son visage et sentit une peau lisse sous ses doigts. Elle avait retrouvé un aspect normal. La scolopendre avait fait des merveilles. Enora la regarda et dit :

- Merci beaucoup... euh... Armande.

Le mille pattes inclina la tête et Gnîîî referma le couvercle.

- Bon, enchaîna Dzing. Il faut y aller.

Il saisit un crayon dans son sac, dessina les contours d'une porte sur le tronc du grand hêtre puis tira très fort sur la branche la plus basse. Un véritable passage s'ouvrit avec un petit déclic.

- Si Mme Pickpaint possédait un crayon comme celui-ci, elle serait ravie, murmura Enora, ébahie.

Les quatre amis pénétrèrent dans le tronc et quittèrent le monde réel.

Chapitre 6 : Nuit

Les compagnons qui venaient de disparaître ne se doutaient pas qu'à quelques centaines de mètres, un homme habillé d'une cape noire attendait dans la nuit. Il se tenait adossé à un grand chêne. Il se dissimula derrière l'épais tronc d'arbre au passage de deux Bobbies qui faisaient leur ronde. Non qu'il fut effrayé par ces policiers mais sa mission se voulait discrète et il se retint de leur jeter un maléfice même s'il considérait les humains comme de la vermine insignifiante. Au bout d'une dizaine de minutes, l'impatience et la colère commençaient à s'emparer de lui quand il perçut un léger bruissement à quelques mètres dans son dos. Il serra le poing, prêt à lancer une attaque destructrice. Une silhouette avançait à grands pas dans sa direction et s'arrêta face à lui.

- Je déteste attendre ! grogna-t-il à l'attention de l'ombre encapuchonnée. C'est la dernière fois que je tolère cette attitude !

- Je suis vraiment désolé, Maître, mais j'ai dû ruser pour que personne ne me voit sortir, répondit une voix hésitante et monocorde.

- Tu es mon esclave et tu dois obéir sans discuter ! Est-ce bien clair ?

L'homme en noir, menaçant, avait avancé d'un pas, scrutant les réactions de la silhouette mais celle-ci demeura immobile, dans un état second. Un sourire moqueur apparut au coin de ses lèvres lorsqu'il mit le doigt sur l'insigne que portait son interlocuteur sur sa cape.

- Ces humains sont vraiment pathétiques ! ricana-t-il. Leurs traditions, leurs coutumes ! Ils se croient invulnérables parce qu'ils portent une marque qui proclame leur appartenance à une caste supérieure ! Quand le grand Sargas sera revenu, il balaiera tout ce monde d'un revers de main ! Toi et tes semblables serez anéantis jusqu'au dernier !

- Oui Maître, répondit machinalement la silhouette.

- Ah ah ah ! Tu m'obéis comme un pantin ! C'est bien ce que vous êtes tous : des pantins que nous, sorciers, manipulons à notre guise !

- Oui Maître.

- Je passerais bien la nuit à me moquer de toi, mais j'ai des choses autrement plus importantes à faire. As-tu trouvé ce que je t'ai demandé ?

- Oui Maître, le voici.

L'esclave sortit de sa cape un parchemin enroulé et le tendit à l'homme en noir. Celui-ci, les yeux pétillants, triompha :

- Enfin ! Le parchemin qui contient la formule de réincarnation ! Mon Maître va pouvoir retrouver sa liberté et c'est moi qu'il récompensera pour ce haut fait !

Puis il s'adressa à l'ombre encapuchonnée, toujours immobile :

- Rentre chez toi et tâche de ne pas te faire remarquer. Je te contacterai si j'ai encore besoin de tes services.

- Bien Maître, répondit la voix monocorde.

Et tel un automate, elle s'éloigna.

L'homme en noir glissa le parchemin sous sa cape et partit d'un pas rapide vers le nord. A l'orée de Regent's Park road, il passa derrière un buisson, traversa un halo bleuté et disparut.

Il réapparut instantanément au pied d'un arbre. Autour de lui, la campagne s'étirait à perte de vue. Le vent glacial du mois de décembre fouettait son visage anguleux et sévère. Il marcha rapidement vers la seule maison des environs. Arrivé devant l'entrée, il ouvrit sa main face à la serrure et celle-ci se déverrouilla immédiatement. La porte s'ouvrit en grinçant sur ses gonds. La grande cape de l'homme virevolta au moment où il la claqua derrière lui. Il resta un instant immobile dans le noir puis éclata de rire. Un rire sinistre, à glacer le sang. Il entrouvrit les pans de sa cape et en sortit le vieux document.

- Ah ah ah ! Nous l'avons ! J'ai réussi, Maître ! J'ai récupéré le fameux parchemin oublié... Lord Orwald se prétendait le plus rusé d'entre-nous, pourtant il a lamentablement échoué. Alors que moi, grâce à un simple sortilège d'hypnotisme, j'ai réussi ! Vous allez pouvoir revenir parmi nous, Maître et c'est moi qui en récolterai tous les honneurs ! Ah ah ah !

Tandis qu'il prononçait cette dernière phrase, il avait levé le poing gauche triomphalement, découvrant une chevalière surmontée d'un sceau.

Le grand homme souffla dans sa paume et de petites flammes s'envolèrent pour allumer les bougies accrochées au mur de l'escalier situé face à lui. Il grimpa les vieilles marches de bois tandis que les chandelles s'éteignaient après son passage.

Il arriva dans une large pièce lugubre. A nouveau, il souffla dans sa paume et des dizaines de bougies s'embrasèrent, planant à environ deux mètres cinquante du sol. Il s'approcha d'une grande table sur laquelle il déroula le parchemin. Il en bloqua un côté sous un grimoire poussiéreux et l'autre sous un crâne. Il ouvrit sa main et trois bougies se déplacèrent dans les airs pour s'arrêter en suspension au dessus du document. L'homme aux cheveux noirs plissa les yeux et commença à déchiffrer les écritures. Son front se rida et ses traits se contractèrent. Il s'éloigna de la table et se retrouva au centre de la pièce qui était vide de tout autre meuble. Il ouvrit les bras, rejeta la tête en arrière et

cria d'une voix grave :

- *Potens daemonium, veneficiis tuis, ingens transitus aperit*[1] *!*

Il effectua plusieurs rotations de ses bras et s'immobilisa. D'un coup, il bougea brusquement, des étincelles rouges illuminèrent ses yeux et un puissant vent releva sa cape. Au même moment, des flammes vertes déchirèrent le plancher et formèrent petit à petit un pentacle de feu.

Satisfait, un rictus mauvais illumina son visage anguleux. Il s'approcha d'une petite boite plate en cuir clouté et en souleva le couvercle. Il en sortit un cercle parfait aussi large qu'une paume de main. Il était constitué d'une pierre noire parfaitement polie dans laquelle, tel un miroir, se reflétait son visage. Puis, d'un pas assuré, il franchit la limite du pentacle sans se brûler et se plaça au centre. Il tendit le bras et fixa son regard sur le disque.

- Maître, êtes-vous là ?

- Aucune réponse ne lui parvint.

Il réitéra sa question avec plus de force. A ce moment, les flammes du pentacle s'agitèrent et un frisson parcourut le puissant homme. Sa main trembla quand il vit la surface de la pierre se brouiller et un immense couloir lui apparut. Il recula son visage lorsqu'un brouillard sombre s'échappa de l'objet et fonça sur lui. Il s'agenouilla instantanément en baissant la tête. Une voix lugubre, venue d'outre-tombe, se fit entendre et raisonna dans toute la pièce :

- As-tu ce que je t'ai demandé ?

- Ou... oui, Seigneur !

- Où est-il ?

- Ici, Seigneur, juste derrière moi...

- Je veux le voir....

- Tout… tout de suite, Maître.

L'homme en noir, sans se relever, tendit son bras vers le parchemin ouvert sur la table. Celui-ci bougea et se dégagea de ses poids pour s'envoler jusqu'à sa main. L'homme écarta les doigts et le manuscrit s'ouvrit. Il orienta le miroir pour que son Maître puisse voir les écritures anciennes.

Après un moment de silence, perturbé par le crépitement des flammes, la terrible voix reprit :

- Mon vieil ami Acrux souhaitait établir des liens entre les sorciers et ces vils humains ! Il n'aura réussi qu'à créer l'objet qui va permettre mon retour. Il pourra apprécier le sort que je réserve à ce monde de dégénérés ! Ne perds pas de temps ! Fais-moi revenir !

- Bi... bien Maître, bégaya son serviteur.

L'homme en noir se redressa, déplaça sa main et le manuscrit lévita devant lui. Il lut à haute voix :

- *Nmdppfx falcavcmelr, fhshjjvemo Snrrsa, dmhhrrs un xpex havxh ucmspm iaue erticav pdcracsl htlaljdp. Cxh nmdaehis vamcte, lrt umvl dh !*

Mais rien ne se produisit.

Il recommença en mettant davantage de force dans sa voix. Pourtant, encore une fois, la formule magique resta sans effet. L'homme commença à trembler, pressentant la fureur de son Maître face à cet échec. Contre toute attente, la voix lugubre qui sortait du miroir s'esclaffa, d'un rire sardonique et terrifiant.

Puis il s'adressa ironiquement au sorcier qu'il avait combattu 300 ans plus tôt, comme s'il était encore vivant :

- Mon cher ami, mon cher Acrux ! Ce que l'on racontait était donc vrai : cette formule de réincarnation est codée... Il me paraissait évident que tu trouves le moyen de bien la protéger. Te serais-tu méfié de moi, par hasard ? Ah ah ah ! Et moi qui n'ai pas eu la présence d'esprit de te demander de la décoder avant de mourir ! Quelle ironie ! Seulement, je ne pensais pas que tu réussirais à m'enfermer derrière cette maudite Porte... Cela eut été ma seule erreur... Mais ne t'en fais pas. Je trouverai le moyen de revenir, ce n'est qu'une question de jours, et alors je rattraperai le temps perdu !

Puis l'intonation de la voix se fit plus incisive quand elle s'adressa à son serviteur :

- Quant à toi !

-Ou... oui, Maître ?

- Tu vas immédiatement te mettre à la recherche du code. Il a sûrement été en possession de cet humain, John Dee, donc tu pourras sûrement le trouver au musée. Cherche partout et sois efficace ! Occupe-toi de cette mission personnellement. Ne la délègue pas à d'autres. Tu dois réussir rapidement car il est hors de question que je reste prisonnier plus longtemps !

L'homme en noir déglutit :

- Bi... bien Maître, ce sera fait. Je vais m'en charger moi-même, immédiatement !

Une dernière volute de fumée noire s'échappa du miroir et celui-ci devint inerte. En même temps, les flammes vertes du pentacle diminuèrent jusqu'à disparaître complètement. Seul, l'homme noir, le front ruisselant de sueur, contrôlait à grand peine ses tremblements. Il respira, resta immobile quelques instants, et replaça le miroir dans le petit coffre qu'il referma. Il ouvrit sa main qui aspira les flammes des bougies. Une fois la pièce retombée dans le noir total, il se dirigea à grands pas vers le rez-de-chaussée de la maison, sortit et claqua la porte : il était déterminé à remplir sa mission.

[1] « Puissant démon, par tes maléfiques pouvoirs, ouvre le grand passage ».

Chapitre 7 : Retour en Yggratill

Enora se retrouva au milieu d'une forêt de bambous. Elle avança de quelques pas à la suite des trois gnomes et découvrit un jardin japonais. Comme dans le parc qu'elle venait de quitter, il faisait nuit. La lumière vacillante d'une lanterne éclairait l'entrée d'une petite maison en bois. Ce lieu lui était familier. Elle reconnaissait le chemin sinueux qui éloignait les mauvais esprits ainsi que le tsukubaï[2] qui lui avait permis de se téléporter vers ses premières aventures.

Les quatre amis avancèrent jusqu'à l'entrée de la maison. Une brise se leva et fit résonner un carillon de bois sombre. La porte s'ouvrit sans qu'ils aient eu besoin d'actionner la poignée.

Pour la seconde fois, Enora pénétra dans la maison d'Onshi Sendou, le Maître-Passeur.

Dans la salle principale, elle retrouva, autour de la table basse utilisée pour servir le thé, des visages qu'elle connaissait bien.

- Crump ! Maître Onshi ! Je suis contente de vous revoir !

- Sois la bienvenue Enora, répondit le Maître en souriant, assiedstoi parmi nous.

- Mais, où est Fumiko ?

- Je suis là, répondit une voix derrière elle.

Une jeune japonaise aux longs cheveux noirs d'environ vingt ans, habillée d'un kimono blanc à fleurs roses, avançait silencieusement sur ses zôris[3] de bois en portant une théière fumante. Elle arborait un large sourire.

Enora se jeta à son cou.

- Que je suis heureuse de te revoir, dit la jeune fille. Tu m'as tellement manquée. Tu sais, la vie au pensionnat est vraiment ennuyeuse.

- Moi aussi, je suis contente de te revoir, répondit la japonaise en la serrant dans ses bras. Cependant, avec ce qui se prépare, tu vas regretter ton école plus tôt que tu ne le crois...

A ces paroles, Enora se retourna et vit, en effet, que ses hôtes avaient l'air inquiets.

Elle s'approcha d'eux et s'assit en tailleur à côté de la table. Onshi la regarda d'un œil bienveillant, comme à son habitude.

- J'espère que ton voyage s'est bien déroulé. Nous avons accepté que les gnomes se chargent de ton rapatriement parmi nous. Apparemment, ils ont rempli leur mission dans les meilleurs délais. Un

ronronnement désapprobateur se fit entendre.

Onshi reprit :

- Aïllil a effectivement beaucoup contribué à la réussite de cette mission, bien entendu ! Et comme pour anticiper une autre réaction, le vieux Maître enchaîna :

- Il ne faut pas non plus oublier le courage de notre chère Linotte, qui a bien failli finir gelée dans un bol de lait...

- Ah ! Quand même ! On a une fâcheuse tendance à m'oublier ces temps-ci ! fit une voix au-dessus de leurs têtes.

Enora sourit en apercevant la petite poule d'eau violette qui tricotait une sorte de grande chaussette en laine avec de larges ouvertures pour laisser passer ses ailes.

Crump s'éclaircit la voix pour faire comprendre à tout le monde qu'il était temps de retrouver un peu de sérieux. Il enchaîna :

- Effectivement, nous sommes tous contents de te retrouver, Enora, mais tu te doutes bien que si tu es là, c'est que la situation l'exige... Un événement grave s'est produit il y a deux jours : un objet très important pour la sécurité d'Yggratill a été dérobé.

- Il y a deux jours ? remarqua Enora. C'est bizarre, dans le monde réel un vol a également été commis au *British Museum.*

- Précisément, reprit Onshi. Il s'agit du même objet.

- Un objet magique d'Yggratill qui se retrouve dans un musée de Londres ? s'étonna la jeune fille. Comment est-ce possible ?

- Il s'agit d'un miroir, mais pas n'importe lequel, reprit le Maître-Passeur. Celui de John Dee. Il est constitué d'un bloc de pierre volcanique noire polie et possède certains pouvoirs.

- John Dee ? Je n'ai jamais entendu parler de cet homme...

- C'était un mathématicien anglais du XVIème siècle. Hormis ses travaux scientifiques, il s'intéressa de très près aux arts occultes et à la magie. Il était persuadé qu'un autre univers que celui qu'il connaissait existait vraiment. Il espérait pouvoir rapprocher le monde réel du monde magique et faire vivre les sorciers et les humains en harmonie.

De son côté, Acrux observait le scientifique et se prit d'affection pour lui. Malgré les mises en garde de nombre de ses amis, le sorcier décida de se révéler à John Dee : il lui rendit visite, ni plus ni moins. Le mathématicien, loin d'être effrayé, vit dans cette apparition la confirmation de ses intuitions. Personne ne sait exactement ce qu'ils échangèrent comme secrets mais ils devinrent rapidement amis. Acrux donna le petit miroir noir à John afin qu'ils restent en contact. Cet objet devait leur permettre d'observer leurs mondes réciproques sans courir le risque de se déplacer. Tous les conseillers d'Acrux pensaient que c'était une pure folie mais le sorcier croyait en la bonté de l'humanité et espérait, comme son ami, que nos peuples pourraient

coexister sans se craindre. Confiant dans son projet, il persuada des familles d'Yggratil de s'installer aux côtés des humains, à condition de rester discret. Il envoya également des centaines d'émissaires à travers le monde pour approcher les dirigeants et les convaincre d'accueillir nos semblables.

- Et qu'advint-il ? demanda Enora.

- Malheureusement, continua Onshi, la réaction des hommes ne fut pas celle espérée. Les rois de l'époque, ne pouvant tolérer que de tels pouvoirs existent sans qu'ils puissent les contrôler, tentèrent de percer les secrets magiques. De nombreux sorciers furent emprisonnés, parfois même torturés pour divulguer leurs connaissances. Ayant échoué, les dirigeants décidèrent que, faute de pouvoir contrôler la magie, il fallait faire disparaître ceux qui la maîtrisaient. Une chasse aux sorcières fut lancée afin d'éradiquer ce qu'ils qualifiaient de «forces du Mal». A travers toute l'Europe, les sorciers furent persécutés et condamnés à mort. Acrux, dont l'âme était pure, était désespéré par tant de cruauté. Il créa alors des passages entre les deux mondes, dont les lieux seraient transmis secrètement aux sorciers en danger, pour qu'ils puissent fuir en cas de nécessité. Tu en as d'ailleurs déjà utilisé certains. Ainsi, Yggratill devint une terre d'asile pour un grand nombre de familles décimées.

- Quelle horreur, murmura Enora.

- Oui, c'était une véritable tragédie. C'est à ce moment-là que Sargas, le plus fidèle ami de ton aïeul, se radicalisa. Il lui reprocha d'avoir été faible et lâche : « Tu aurais dû intervenir et t'occuper définitivement des hommes, ces créatures sournoises et destructrices, plutôt que de laisser mourir nos frères ! » lui a-t-il lancé au visage un jour où nous étions réunis dans le Palais des Arcanes. Mais Acrux refusa de déclencher un conflit qui aurait été bien plus meurtrier.

Sargas, à la tête de quelques fidèles, décida alors de le tuer afin de prendre le commandement et de provoquer une guerre totale. Au fur et à mesure des mois, les adeptes de cette radicalité se firent de plus en plus nombreux, et le Seigneur des Ombres s'arrangeait pour effrayer les plus faibles pour qu'ils se rallient à sa cause. Ses pouvoirs étaient décuplés par la haine et il était devenu capable de réunir autour de lui les créatures les plus féroces d'Yggratill...

- Que se passa-t-il ensuite ? demanda Enora, captivée.

- La suite, tu la connais : le combat des deux plus grands sorciers commença et fit des ravages en Yggratill, jusqu'à la mort d'Acrux et l'enfermement de Sargas derrière la Porte Noire.

- Oui... Je connais cette partie de l'histoire, dit-elle en baissant la tête, repensant à son aïeul et à la fin tragique de sa mère.

- Maintenant qu'Onshi t'a tout expliqué, il faut que tu nous dises ce que tu as vu au *British Museum.* Rappelle-toi des moindres détails,

insista Fumiko, c'est très important.

Enora réfléchit quelques instants pour rassembler ses souvenirs et commença son récit :

- Lors de ma visite, voyons... J'étais avec Emmy, mon amie du pensionnat, nous observions les momies de l'Égypte ancienne... Puis, je me suis rapprochée des restes d'un chat et j'ai pensé à ton aïeul, Aïlill, dit-elle en adressant un clin d'œil au félin qui leva les yeux d'un recueil intitulé *«Dualité catharsique du chat du Shah persan»*.

Ensuite, il me semble que je me suis intéressée aux différentes expositions antiques... J'ai fini par le Japon médiéval. J'ai même admiré un très beau coffre qui vous plairait sûrement ! dit-elle en s'adressant à Onshi.

- Je sais, c'est moi qui l'ai cédé au conservateur. Il appartenait à mes parents, répondit-il malicieusement.

- Ah... ah bon, vous.. vous connaissez le conservateur du *British Museum* ? demanda Enora, interloquée.

- Que crois-tu, ma petite ? Que je ne me déplace jamais à Londres et que je n'y ai pas d'amis ? Ou que je suis incapable de m'intéresser à l'art ? interrogea le vieux Maître, une lueur espiègle dans les yeux.

- Non, non, bien sûr que non.

- Comme ton aïeul, je suis convaincu que les hommes et les sorciers peuvent cohabiter dans les meilleures conditions. Ainsi, je participe, à mon humble niveau, à l'enrichissement du monde réel, par de petites donations... Toujours anonymes, je te rassure !

- Oh, je n'en doutais pas !

- Continuons, coupa Crump, toujours râleur. Tu étais arrivée à ton admiration pour les objets japonais... Ensuite, que s'est-il passé ?

- Euh... rien du tout. Je me suis aperçue que j'étais en retard et je me suis dépêchée pour éviter de me faire disputer par la directrice. D'ailleurs, ça n'a servi à rien car je suis arrivée dix minutes en avance.

En entendant ce petit détail, le Grand-Maître ouvrit ses yeux en grand, remontant ses sourcils.

- Qu'y-a-t-il mon oncle ? demanda Fumiko.

- Peux-tu être certaine que tu avais le sentiment d'être en retard et que cela s'est révélé faux en arrivant à ton rendez-vous ? insista Onshi à l'attention d'Enora.

- Euh... oui, c'est ça... mais ça peut arriver... C'était juste une impression, je n'avais pas de montre avec moi.

Onshi se remit à réfléchir. La japonaise enchaîna :

- Bien, c'est tout ce dont tu te souviens ? Rien de particulier dans l'attitude de tes camarades ? Ou chez un visiteur ? C'est très important car ce miroir a une grande valeur et si un sorcier mal intentionné met la main dessus, cela pourrait avoir de terribles conséquences.

Enora réfléchit et, soudain, elle eut un frisson :

- Si ! Il y a eu un événement étrange !

Tout le monde s'immobilisa et la fixa intensément. Même le cliquetis des aiguilles de Linotte cessa et une petite tête emmitouflée dans un passe-montagne se pencha vers la jeune fille. Dans un souffle, Enora porta la main à son cou et expliqua :

- Mon médaillon ! Il a réagi ! Il s'est mis à briller de façon inhabituelle. Je n'avais pas vu ça depuis la disparition de Lord Orwald.[4]

A cette révélation, Gnîîî et Aloïn renversèrent leur tasse de thé sur le tatamis, Dzing avala un gâteau de travers et toussa des miettes sur le crâne de Crump, Aïlill fit tomber son gros livre sur ses lunettes et Linotte s'évanouit, comme à son habitude.

- Quoi ? s'écria Crump. Tu en es sûre ?

Il se tourna vers le Grand-Maître, qui, bien que très calme, laissait transparaître une préoccupation inhabituelle.

- Cela signifie qu'un sorcier malfaisant se trouvait dans les parages, dit-il d'une voix sombre. Et qu'un puissant sortilège était à l'œuvre...

- Donc, enchaîna Fumiko, nous pouvons raisonnablement supposer que...

Enora finit sa phrase :

- Que le miroir a été volé par un adepte de Sargas... Et...

Elle ne put en dire davantage ; Aïlill bondit sur ses pattes et sauta par la fenêtre. Aussitôt, des cris de douleur déchirèrent la nuit...

[2] Petit bassin en pierre servant à se purifier les mains et la bouche avant la cérémonie du thé.
[3] Sandales japonaises.
[4] Voir tome 1 : Enora Scott, le médaillon d'Acrux

Chapitre 8 : Visite impromptue

- Aïe ! Ouille ! Sale bête ! Attends voir c'que tu vas prendre !

Fumiko et Enora se précipitèrent dans le jardin et découvrirent avec stupéfaction Aïlill, toutes griffes dehors, qui s'acharnait sur un homme se débattant furieusement.

- Arrête Aïlill ! s'écria Enora, mais le félin ne l'entendait pas ainsi.

- J'ai dit : STOP !

Les cheveux de la jeune fille s'étaient soudain soulevés au-dessus de sa tête et elle avait ouvert sa main en direction du chat, ce qui eut pour effet de l'immobiliser dans sa position, quelques centièmes de seconde avant qu'il n'arrache le bout du nez de sa proie. Celle-ci tomba à genoux d'épuisement.

Enora et Fumiko se précipitèrent pour la relever.

- Gus ! s'exclama Enora. Qu'est-ce que tu fais ici ?

- Tu le connais ? s'étonna Fumiko.

- Oui, c'est le fils du concierge de mon école, expliqua la jeune fille. Mais je ne comprends pas. Tu ne devrais pas être ici ! Tu nous a suivis ?

- Ben... ouich, bégaya Gus en se relevant, se massant le cou et les bras. Je... j' vous ai vue sortir du jardin avec l'docteur ; z'aviez une mine à briser eun' glace ! J'me suis inquiété, alors j'voulais savoir si z'alliez bien. Puis...

- Et puis tu as constaté que ce n'était pas un vrai médecin... Je me trompe ? demanda Enora, un sourire en coin.

- Pour sûr, mam'zelle ! J'crus avoir n'hallucination ! Quand les p'tites choses, elles sont sorties du manteau, alors là...! Du coup, j'vous ai suivie jusqu'à Regent's park et, comme vous, j'chuis rentré dans l'arbre... Et m'voilà !

- Jeune homme, tu ne serais pas un peu trop curieux ? l'interrogea Fumiko en fronçant les sourcils.

Enora se tourna vers son amie et fit les présentations :

- Fumiko, je te présente Gus, Gus, voici Fumiko !

- Enchanté, pour sûr, mam'zelle, dit le jeune homme en s'inclinant. Puis Enora attrapa Aïlill, toujours immobilisé dans les airs :

- Aïlill, voici Gus ! Maintenant que tu le connais, tu peux constater qu'il n'y a aucun danger.

La jeune sorcière passa sa main sur la tête du chat en prononçant : *Mobilitatem !* Les poils encore hérissés par son attaque, il put de

nouveau bouger ses pattes pour amortir sa chute sur le sol. Il se calma et, toujours soupçonneux, s'approcha lentement du jeune homme :

- Euh... Si mademoiselle Enora le dit, je veux bien la croire... Veuillez accepter mes humbles excuses, monsieur Gus, vous comprenez, je pensais que vous étiez un espion, et mon devoir est de protéger mes amis.

- Y a pas d'mal, chat-chat...

- Il s'appelle Aïlill, reprit Enora.

Le jeune homme se tourna vers elle, le regard interrogateur :

- J'savais qu'vous aimiez la magie, vous. Mais, là, comment z'avez fait vot' illusion avec le chat ?

Un peu gênée, Enora tenta de détourner la conversation :

- Mais... tu saignes ! Entre, nous allons te soigner…

Fumiko les suivit et s'approcha de l'oreille de son amie :

- Je te félicite ! Tu as fait de réels progrès… Réussir à jeter un sortilège d'immobilisation sans le prononcer demande une grande force mentale et n'est pas donné à tout le monde.

Dans la grande salle, tous les yeux s'étaient tournés un instant vers le nouvel arrivant puis les discussions s'engagèrent comme s'il n'était pas là :

- Il ne peut pas rester ici, déclara Dzing.

- Oui, c'est beaucoup trop danzereux ! renchérit Aloïn.

- Qui nous dit qu'il est fiable ? s'inquiéta Gnîîî.

- Bande de gnoucs ! Tout ça est votre faute ! Si vous aviez été plus discrets ! Jamais je n'aurais dû accepter de vous confier une mission ! maugréa Crump.

- Et si on lui effaçait la mémoire et qu'on le ramenait chez lui ? Ni vu ni connu, proposa Linotte en regardant le jeune homme d'un air mauvais.

- Ouais, on n'a qu'à faire ça ! acquiesça Dzing en se dirigeant, menaçant, vers Gus.

- Chers amis ! Nous allons nous calmer et accueillir ce jeune homme parmi nous... pour l'instant.

Onshi, très serein, venait d'entrer dans la salle, un plateau dans les mains.

- Assieds-toi mon garçon, tu as besoin d'un peu de repos après cette aventure.

Gus, immobile, jetait alternativement son regard sur les quatre gnomes et sur cette petite poule d'eau violette qui parlait. Il s'exclama :

- Ouaah ! Alors ça, pour sûr, c'est la plus grande illusion qu'j'ai jamais vue !

Puis, voyant le regard profond du vieux Maître, il comprit qu'il ne

pouvait refuser cette invitation et s'assit timidement entre deux gnomes.

- Tiens, enchaîna Onshi, prends cette tasse de thé et ce petit gâteau. Lorsque Gus avala sa première bouchée, Enora retint sa respiration, se souvenant des effets inhabituels de ce genre de pâtisserie. Le résultat ne se fit pas attendre : le jeune homme ressentit une forte chaleur l'envahir et ne put s'empêcher de crier lorsqu'il observa avec stupeur ses plaies se refermer une à une. Aïlill baissa la tête, navré d'être la cause de ce mauvais moment. Puis, pris soudain d'une grande fatigue, Gus s'endormit d'un coup la tête sur la table. Onshi claqua des doigts, la fumée de son brûle-parfum enveloppa le corps inerte du jeune garçon et le déposa sur un tatamis, dans un coin de la pièce.

- Qu'allons-nous faire de lui, mon oncle ? demanda Fumiko.

- Pour l'instant, ce n'est pas notre priorité, dit le vieux Maître. Il y a bien plus grave. Reprenons le cours de nos pensées...

- Oui, vous avez raison, acquiesça Crump.

Puis, se tournant vers Enora, Onshi lui demanda :

- Ma chère petite, nous as-tu bien relaté tous tes souvenirs de cette visite au musée ?

- Oui, je crois... Attendez... Il y a une dernière chose qui me paraît étrange, je m'en suis souvenu tout à l'heure, lorsque j'ai immobilisé Aïlill : quand j'admirais les œuvres dans la salle japonaise, j'ai d'abord constaté qu'il n'y avait personne autour de moi, mais surtout que je n'entendais absolument plus aucun bruit. Comme si tous les visiteurs étaient partis. Est-ce que ça signifie quelque chose pour vous ?

- Et lorsque tu es retournée dans le hall, y avait-il encore des visiteurs ? demanda Fumiko.

- Oui, lorsque je suis repassée par les salles pour regagner le lieu de rendez-vous, des groupes de personnes flânaient, comme si de rien n'était. Je me souviens même avoir bousculé une dame dans ma précipitation.

Onshi murmura en réfléchissant à voix haute :

- Et malgré ton impression de retard, tu es arrivée à l'avance... Oui, cela confirme mes craintes...

- Quoi, mon oncle ? Quelles craintes ? s'inquiéta Fumiko.

- Le temps... Le temps a été arrêté...

- Le temps s'est arrêté ? s'étonna Gnîîî. Comment est-ce possible ?

Sans répondre à la question, Onshi demanda à Enora :

- Tes camarades de classe sont-ils arrivés au rendez-vous AVANT ou APRES toi ?

- Après ; j'en suis sûre puisque j'étais la première. Est-ce important ?

- Très important. Cela nous indique que le temps ne s'est arrêté QUE POUR LES HUMAINS et donc, C'EST UN HUMAIN qui a provoqué ce phénomène.

Tous les auditeurs du vieux Maître s'étaient immobilisés et le regardaient, incrédules. Crump finit par rompre le silence :

- Comment un humain peut-il arrêter le temps ? Les hommes n'ont pas de pouvoir magique !

Onshi le regarda avec un petit sourire :

- Il suffit qu'il utilise un objet ensorcelé qui soit capable de le faire. Et cela, même sans connaître les conséquences de son action, puisque le temps s'arrête également pour lui.

- A quoi cela lui sert-il, alors ? interrogea Aloïn.

- Je pense que cet humain a utilisé l'objet pour que tous ses semblables des environs soient immobilisés permettant ainsi à un sorcier de récupérer le miroir de John Dee et de s'échapper sans être inquiété. C'est pour cela qu'Enora n'a pas été sensible à l'arrêt du temps : c'est une sorcière, et elle était réellement en retard. Seulement, comme le temps des humains a été stoppé, les camarades de sa classe ont pensé qu'ils étaient à l'heure. Enfin, comme Enora était la seule dans ce cas, elle a pensé qu'elle s'était trompée.

Après quelques instants de stupéfaction face à cette réalité incroyable, Fumiko résuma :

- Donc, si je comprends bien : un humain a arrêté le temps dans le *British Museum* pour permettre à un sorcier, adepte de Sargas, de s'emparer du miroir noir de John Dee mais... pour en faire quoi, au juste ?

- C'est ce qu'il va falloir découvrir, répondit le vieux Maître.

- Mais comment ? interrogea Enora. Nous ne savons pas qui est ce sorcier ni où il se trouve !

- C'est 'rai, mais 'ous 'ouvez utili'er ceci, dit Aïlill, un objet rond dans la bouche.

- Le magnétimontre ! s'écria Fumiko. C'est une bonne idée Aïlill, à condition de trouver quelque chose qui appartient à notre sorcier. Et le seul moyen de trouver cet élément est de retourner au musée. Prête Enora ?

- Bien sûr ! répondit la jeune fille en se levant.

- Et... et nous ? demanda Aloïn, vous n'allez pas nous laisser là quand même ?

- Vous allez prévenir Minejewel, le Grand-Maître Joaillier. Il faut lui expliquer la situation et lui demander qui a pu construire un appareil capable d'arrêter le temps, dit Onshi. J'ai bien une petite idée mais seul mon ami pourra la confirmer.

Les quatre gnomes acquiescèrent en silence.

- Linotte et Aïlill, vous accompagnez Fumiko et Enora afin de les aider dans leur tâche.

- Et... et moi ?

Une voix un peu endormie interrompit le plan de bataille du vieux Maître. Tous se retournèrent vers le jeune homme qui venait de se réveiller et qu'ils avaient complètement oublié.

- Hum..., réfléchit Onshi. Jeune homme, je vois que tu as un grand courage mais aussi une irrésistible curiosité. Tu as compris que le monde que tu connais n'est pas le seul qui existe. Pourtant tu es loin d'imaginer tout ce qui se trame en ce moment et...

- J'me permets de vous arrêter, m'sieur... euh... Maître. Je… je crois qu'vous êtes pas le même genre d'illusionniste que j'connais… N'est-ce pas ?

- Continue…

- Je n'sais pas qui, ou c'que vous êtes… Mais vous m'avez soigné plus vite que n'importe quel vrai médecin. Alors… Je n'sais pas vraiment pourquoi mais j'vous fais confiance.

Onshi observa le jeune homme qui paraissait très déterminé :

- Si… si j'comprends bien toutes vos histoires, un sacré garnement prépare un mauvais coup qui pourrait tracasser not' belle cité. Et vous voulez, sauf vot' respect, que j'reste assis sur mes fesses en attendant l'cataclysme ! S'avez, m'sieur... euh… Maître, quand ça s'coue, j'me défends pas mal et c'est pas passque j'fais partie du p'tit peuple que j'vais m'laisser faire ! En plus, dans vot' situation, z'aurez b'soin d'quelqu'un en avance sur son temps. D'mandez à mam'zelle Enora : elle a vu que, question inventions, j'ai d'la r'ssource !

Onshi haussa ses gros sourcils et se tourna vers la jeune fille :

- Qu'en penses-tu, ma petite ? Ce jeune homme semble résolu à vous aider et je sens effectivement qu'il aura un rôle non négligeable à jouer dans cette aventure.

Enora sourit au vieux Maître et regarda Gus :

- Eh bien, soit, tu viens avec nous ! Mais avant, je voudrais te poser une question.

- Pour sûr ! s'exclama le jeune garçon avec un large sourire.

- Ça ne te paraît pas incroyable de découvrir qu'il existe un autre monde, peuplé de sorciers et de créatures fantastiques, de gnomes et d'animaux qui parlent ?

- Oh, ça ! répondit-il en haussant les épaules. Mam'zelle, ça s'voit qu'vous avez pas passé les premières années d'vot' vie, bercée entre deux tonneaux du meilleur whisky écossais par une grand-mère, patronne d'un bar, repère des pires marins d'tout l'empire britannique ! Ça, pour sûr, j'y ai vu des trucs beaucoup plus bizarres que vot' monde ou vos amis, sauf vot' respect...

Aïlill s'approcha du jeune homme en chaussant ses lunettes :

- Si vous m'accordez votre pardon, je vous propose une séance

gratuite de psychothérapie. Je crois que vous en avez bien besoin !

A cette dernière remarque du félin, tous les compagnons éclatèrent de rire.

Chapitre 9 : Passage détourné

Après une nuit de repos, entrecoupée par les ronflements de Gnîîî et de Gus, les compagnons se préparèrent au départ.

- Tenez, dit Onshi aux jeunes filles en leur tendant le magnétimontre.

- C'est quoi ça ? demanda Gus avec curiosité.

- Cet objet s'appelle le magnétimontre, expliqua Fumiko. C'est une montre-boussole qui permet de retrouver quelqu'un n'importe où dans les deux mondes à condition de posséder quelque chose qui lui appartient. C'est pour cela que nous allons retourner au musée, pour essayer de trouver un élément ayant appartenu au sorcier à l'origine de cette conspiration.

- Je vois..., dit pensivement Gus.

Onshi interpella alors Enora :

- Fumiko s'est chargée d'envoyer un télégramme à ton père pour lui signifier que tu étais en voyage de classe. Courrier signé par ta directrice, évidemment !

Enora se retourna vers son amie, l'oeil interrogatif.

- J'ai juste imité sa signature. Rien de grave, rassure-toi, plaida la japonaise en haussant les épaules. Attends ! Une dernière chose avant de partir, Enora.

La japonaise revint quelques secondes plus tard, les bras chargés de vêtements et d'un sac.

- Tu seras plus à l'aise dans cette tenue que dans ton habit de collégienne. Et je crois que les formules contenues dans ce livre te seront bien utiles.

Enora caressa avec émotion la couverture du recueil des *« Comptines et fables de Mme Catassort ».* Ce livre avait été écrit par sa mère et contenait de nombreux sortilèges dissimulés dans des chansonnettes pour enfant. Elle reprit ses esprits, récupéra ses affaires et se changea rapidement.

Le petit groupe sortit dans le jardin, encore endormi dans la pâle lumière de l'hiver.

Les quatre gnomes se dirigèrent vers le majestueux torii[5] qui marquait l'entrée de la propriété du Maître-Passeur. Une fois à l'extérieur, Crump siffla dans ses doigts et deux immenses lièvres blancs sortirent de la forêt en faisant des bonds de plus de deux

mètres. Ils s'approchaient à grande vitesse et Gus, peu rassuré, ne put s'empêcher de se cacher derrière Enora. La jeune fille, de son côté, n'en croyait pas ses yeux, émerveillée une fois de plus par la beauté de la nature d'Yggratill. Gus, les yeux fermés, ne put admirer l'agilité avec laquelle les deux énormes animaux s'arrêtèrent devant le groupe des compagnons. Crump s'adressa au plus grand :

- Bonjour Jumper, comment vas-tu ?

Le lièvre inclina la tête et baissa ses oreilles en signe de salut.

- Nous avons un besoin urgent d'aller à Fondemorne pour nous entretenir avec le Maître-Joailler. Peux-tu nous y emmener ?

Le lièvre s'inclina à nouveau.

- Grand merci à toi, dit Crump en se courbant respectueusement à son tour.

- En avant, vous autres ! cria-t-il à l'intention de ses camarades tout en sautant sur l'encolure de Jumper.

- Oh bin, ça va être gai ! grogna Aloïn, dépité. Il pense zamais que z'ai le mal des transports...!

Sitôt les quatre gnomes installés sur le dos des deux lièvres, ceux-ci s'élancèrent à toute allure vers la forêt.

Pendant quelques instants, Enora entendit les cris de peur de Gnîîî et d'Aloïn rebondissant maladroitement sur le dos de leurs montures puis ils s'affaiblirent jusqu'à disparaître. Elle s'adressa alors au garçon :

- Gus, s'il te plaît...

- Oui ? répondit une petite voix.

- Peux-tu cesser d'agripper mon bras ? Ils sont partis et je crois que tu m'as coupé la circulation !

-Ah... euh... désolé...

- Auriez-vous eu peur, Mr Gus ? questionna Aïlill.

- Moi, peur ?! M'en faut bien plus ! Non, mais faut m'comprendre ! D'habitude, les p'tits lapins, j'les fais cuire. Alors j'ai pensé qu'leurs parents v'naient s'venger sur moi...

- Je ne vous félicite pas ! intervint Linotte, courroucée. Faire cuire des petites bêtes ! Vous n'avez pas honte !?

- Bin... maint'nant qu'vous l'dites... J'vais y réfléchir à deux fois..., s'excusa Gus.

- Bon, assez parlé gastronomie, il est temps d'y aller, déclara Fumiko en souriant. Direction le *British Museum* ! Où allons-nous pouvoir réapparaître en toute discrétion ?

- Quelle heure est-il ? demanda Enora.

- Pas loin de neuf heures, lui répondit Fumiko en observant le soleil blafard.

- Je sais où nous pouvons aller sans nous faire remarquer, affirma la jeune fille.

- Tu en es sûre ? questionna Onshi en la fixant d'un œil

interrogateur.

- Euh... Oui, oui !

- Bien, reprit-il, alors c'est par là.

Ils se dirigèrent vers une petite cabane de bois sombre qui servait à ranger les outils nécessaires à l'entretien du jardin japonais.

- Entrez, dit le Maître-Passeur. Asseyez-vous sur ce banc, ensuite vous n'avez plus qu'à faire confiance à Enora.

Les trois jeunes gens s'exécutèrent. Linotte, perchée sur l'épaule de Fumiko, se coiffa d'un casque à lunettes protectrices et Aïlill s'enroula sous le bras d'Enora.

Avant de sortir, Onshi les prévint en souriant :

- Et surtout : gardez vos bras et vos jambes à l'intérieur de la surface du banc...

- Pourquoi y rit vot' oncle ? demanda Gus à Fumiko.

- Aucune idée, mais le connaissant, il vaut mieux suivre son conseil...

Après s'être serrés le plus possible les uns contre les autres, Enora pensa très fort à leur lieu d'arrivée. Le noir se fit dans la cabane et le banc en bois commença à trembler. Son ronronnement devint de plus en plus fort et de la fumée s'échappa de tous côtés. Brutalement, il avança vers le mur du fond ; arrivé à dix centimètres, il stoppa net, puis fit un quart de tour et accéléra vers l'autre mur. Il décrivit ainsi deux tours complets sous les cris apeurés des compagnons, persuadés de s'écraser à chaque fois. Enora avait l'impression d'être assise sur un taureau furieux qui grattait le sol. Finalement, le banc fumant fonça à toute allure vers la porte d'entrée et s'écrasa dans un fracas assourdissant.

Enora, Aïlill et Fumiko se retrouvèrent dans le noir absolu.

- Nous sommes morts ? demanda, inquiet, le chat.

- Je... je ne crois pas, répondit Enora en tentant de ralentir les battements de son cœur. Fumiko, il faudra vraiment que tu dises deux mots à ton oncle à propos de ses passages secrets !

- Oui..., tu as raison ! J'y penserai, répondit la japonaise en haletant. Où nous as-tu téléportés ?

Aïlill éternua plusieurs fois.

- Je crois qu'il y a de la poussière ici. Je suis allergique !

Enora fit quelques pas en tâtonnant et perdit l'équilibre en roulant sur un objet rond. Elle tomba en avant dans une matière granuleuse et déclencha l'effondrement d'un petit monticule. Cette chute découvrit un vasistas qui donnait sur la rue. A la lumière du jour qui s'en échappait, Fumiko reconnut leur lieu de téléportation :

- Nous sommes dans une cave et toi..., tu es... tombée dans une montagne de charbon ! annonça-t-elle en se moquant d'Enora.

Elle tendit la main à son amie mais glissa à son tour et se retrouva

dans le tas de minerai. Les deux jeunes filles ne purent s'empêcher d'éclater de rire face à cette situation cocasse.

Elles se relevèrent couvertes de suie.

La japonaise, constatant les dégâts sur son élégant kimono, estima qu'il était temps de faire un brin de toilette. Elle prononça :

- *Décrassus !* Aussitôt une dizaine de petits gants blancs tenant des brosses apparurent et se mirent au travail. L'un d'eux attrapa Aïlill qui se débattait férocement en éternuant pendant que la brosse le débarrassait de la poussière. Une fois leur travail terminé, les gants saluèrent les jeunes filles et disparurent en une myriade de petites étoiles lumineuses.

- Très efficace, ce sortilège, il faudra que je l'apprenne ! dit Enora en admirant ses vêtements redevenus comme neufs et en pensant aux corvées de nettoyage imposées dans son pensionnat. Puis, regardant autour d'elle, elle s'écria :

- Et Gus ? Et Linotte ? Où sont-ils ?!

A ce moment, ils entendirent des pas au-dessus de leurs têtes. Les deux jeunes filles, suivies d'Aïlill, montèrent prudemment l'escalier qui menait à la sortie en évitant de faire grincer les marches de bois. Elles poussèrent lentement la porte de la cave. Ignorant si un humain se trouvait à proximité, elles évitèrent d'utiliser la magie et envoyèrent Aïlill en éclaireur. Il avança en silence et sursauta de frayeur lorsqu'il se retrouva face à une dizaine de silhouettes menaçantes. Il reprit très vite ses esprits et, n'écoutant que son courage, bondit sur ses ennemis. Il les fit chuter l'un après l'autre, plantant sans ménagement ses griffes dans leurs corps. Entendant cette lutte acharnée, les deux jeunes filles coururent lui prêter mainforte mais s'arrêtèrent immédiatement face au carnage qu'avait réalisé le chat.

- Stop Aïlill ! Arrête ! cria Fumiko.

Le chat s'apprêtait à attaquer une nouvelle victime mais stoppa sa course en entendant la japonaise. Il regarda un instant autour de lui et découvrit que ses ennemis n'étaient que… d'innocents mannequins de bois portant des vêtements à la dernière mode.

- Bravo ! Beau travail ! Tu as tout abîmé ! gronda Enora.

Soudain, la porte située face à eux s'ouvrit d'un coup et deux ombres se jetèrent sur les derniers mannequins encore debout. Gus et Linotte finissaient le travail destructeur du chat...

- Mais arrêtez ! s'exclama Enora, vous êtes fous ?!

Gus, tombé sur son mannequin, se redressa, une chemise de nuit sur la tête, comprenant sa méprise.

- Oups, pour sûr, y n'nous f'ra plus d'mal çui-là…

- Contente que vous soyez sains et saufs, déclara Fumiko à l'intention de Gus et de Linotte. Mais vous avez fait de sacrés dégâts. Il va falloir remettre de l'ordre dans tout ça !

- Euh... N'pouvez pas utiliser un peu de vos… illusions, demanda innocemment Gus, confus.

- La magie ne règle pas tout ! rétorqua Fumiko. Il faut aussi savoir réparer ses bêtises, reprit-elle en regardant sévèrement Aïlill qui baissait les yeux.

Ils redressèrent rapidement les mannequins et replacèrent les vêtements en dissimulant les endroits griffés. Heureusement, les dommages étaient réparables.

Les compagnons refermèrent la porte avec précaution et se retrouvèrent dans une boutique, encore fermée au public.

- Un magasin de mode féminine ! s'exclama Fumiko, interloquée. C'est tout ce que tu as trouvé pour nous rapprocher du *British Museum* ? Cela m'étonne de toi ! reprit-elle en souriant.

- Tu sais bien que la mode ne m'intéresse pas, mais nous sommes passées devant cette boutique la dernière fois avec ma classe et je m'en suis souvenu lorsqu'il a fallu réaliser la téléportation, se justifia Enora.

- Bah…pour sûr, ça n'me déplait pas, à moi ! affirma Gus.

Ils s'approchèrent de la devanture : Fumiko déverrouilla la porte. Ils sortirent prudemment pour ne pas se faire repérer. Puis la japonaise appuya son pouce sur le verrou qui se remit tout seul en place.

[5] Portail traditionnel japonais.

Chapitre 10 : Enquête au musée

Ils avancèrent dans Great Russel Street jusqu'à la grille du musée où Fumiko dirigea les investigations :

- Aïlill et Linotte, comme vous ne pouvez pas entrer dans le bâtiment, vous allez discrètement faire le tour de vos congénères et les questionner pour savoir s'ils ont vu ou entendu quelque chose d'inhabituel le jour du vol. Quant à nous, nous allons tenter de trouver, dans le musée, un élément ayant appartenu au sorcier. L'édifice étant très vaste, nous allons concentrer nos recherches dans la salle où se trouvait le miroir.

- Chic idée ! s'écria Gus avec enthousiasme.

- Linotte, sois très discrète car tu sais que les poules violettes ne sont pas répandues à Londres.

- Pas de, glagla, pas de souci, glagla... Ne vous, glagla, inquiétez pas pour moi.

Linotte avait enfilé une épaisse combinaison en laine qui lui tombait sur les yeux. Elle grelottait de tous ses membres, ce qui fit sourire les quatre amis.

- Retrouvons-nous ici dans une heure.

Le chat approuva et partit de son côté pour arpenter les ruelles adjacentes, à la recherche de compagnons à interroger. Les trois jeunes pénétrèrent dans l'enceinte de la cour pavée. Ils traversèrent une soixantaine de mètres et se retrouvèrent en bas des treize marches qui précédaient la vaste entrée du musée.

Sous l'oeil vigilant des Bobbies, restés de faction depuis le vol, les jeunes filles avançaient rapidement tandis que Gus regardait de tous côtés ce magnifique bâtiment qu'il n'avait jamais eu l'occasion de visiter.

- Ouah ! C'que c'est cossu ici ! J'pourrais dormir par terre tellement ça brille !

- Moins fort, Gus ! réprimanda Enora. Sois plus discret, sinon on va se faire repérer !

- Pour sûr ! J'la mets en veilleuse, dit-il en fermant la bouche avec ses doigts. Mais il était trop tard. Les deux Bobbies s'étaient approchés de lui :

- Dites, vous, là !

- Euh... moi ? répondit innocemment Gus.

- Oui vous ! Ce musée est interdit aux colporteurs et aux indigents !

- Moi, un indigent ?! Z'êtes vus ?....

Enora lui coupa vivement la parole.

- Excusez mon ami, monsieur l'agent, il revient d'un voyage qui l'a un peu secoué.

- Je ne veux pas le savoir. Il sort de suite de ce hall ou je l'emmène au poste !

- Non mais !... s'indigna Gus.

Enora le prit par la main et lui parla à l'oreille :

- Écoute, nous n'en avons que pour quelques minutes. Pas la peine de créer des ennuis inutiles.

Gus maugréa :

- Pfff, d'accord, j'vais en profiter pour récupérer quelques affaires chez moi. J'me dépêche et j'vous rejoins au point d'rendez-vous.

Il sortit sous le regard réprobateur des Bobbies.

- J'aurais pu les «influencer» un peu, expliqua Enora à Fumiko, mais c'était trop dangereux au milieu de cette foule. Pourtant je trouve cela injuste !

- Je te comprends, d'habitude tout le monde peut entrer dans le musée mais je pense qu'ils sont plus sévères à cause du cambriolage. Raison de plus pour ne pas traîner...

Les jeunes filles traversèrent les salles et se retrouvèrent sur les lieux où s'était produit le vol. Elles se séparèrent pour optimiser leurs recherches mais, au bout d'une demi-heure, elles n'avaient toujours rien trouvé.

- J'ai fait le tour de la vitrine et tout le fond de la salle : pas un indice ! Il faut dire que les inspecteurs de Scotland Yard sont passés avant nous, déplora Enora. Et si j'utilisais les relations de mon père dans la police ?

- C'est peut-être une idée... Mais... attends !

Fumiko serra le bras de son amie.

- Regarde, là-bas...

La japonaise orienta le regard d'Enora vers la porte d'entrée de la salle. Elle aperçut un homme aux cheveux noirs qui avançait lentement en observant tout autour de lui. Il était grand et costaud. Son visage était angulaire et bronzé. Ses traits, sévères, inspiraient de la crainte aux personnes qui le croisaient.

- Tu le connais ? demanda la jeune fille.

- Non, mais observe sa main gauche.

Enora s'exécuta et aperçut, à l'annulaire de l'homme, une chevalière en or surmontée d'un sceau.

- Sa bague ?

- Oui... Il s'agit du sceau des Tourmenteurs : une hydre noire cerclée

de flammes d'or. C'est le symbole des serviteurs de Sargas. Comme cet animal légendaire, l'horrible sorcier représente la tête immortelle et les autres visages figurent ses adeptes. A chaque fois que l'on en détruit un, d'autres surgissent et renforcent son pouvoir.

- Qui sont les Tourmenteurs ?

- Ce sont les sorciers fidèles à Sargas. Ils étaient très nombreux à le suivre à l'époque de sa pleine puissance. Ils se chargeaient de terroriser et même de torturer les habitants d'Yggratill au moyen de sorts terribles, pour qu'ils se rangent aux côtés du mage noir. Lors de la défaite de celui-ci, ses partisans ont été traqués par les Grands-Maîtres et ils disparurent de la circulation. Plus personne n'entendit parler des Tourmenteurs jusqu'à...

- Jusqu'à la trahison du Grand-Maître du feu, Lord Orwald, l'été dernier, conclut Enora.

- Exact. Maître Onshi a ressenti une agitation inhabituelle au niveau des passages entre les deux mondes. Les Tourmenteurs se déplacent, ils se réunissent et préparent de nouvelles actions, mon oncle en est persuadé. Mais ils sont trop difficiles à repérer pour l'instant.

Les deux amies se jetèrent un regard entendu : si cet homme était vraiment un sorcier noir et qu'il se trouvait à cet endroit précis, c'est qu'il avait un rapport avec le vol du miroir. La seule façon de mettre la main dessus était de le suivre.

Elles se dissimulèrent derrière une grande statue en marbre d'un dieu grec et observèrent leur suspect.

L'homme marchait lentement en scrutant les vitrines. Il s'arrêta devant celle contenant divers parchemins médiévaux, mais apparemment il ne trouva pas ce qu'il cherchait et sortit, furieux de sa déconvenue.

Enora et Fumiko le suivirent prudemment, prenant soin de laisser une distance assez grande entre elles et lui afin qu'il ne se doute de rien.

L'homme à la chevalière se retrouva dehors devant le musée, regarda des deux côtés de la rue, traversa Great Russel street, prit Museum street et tourna dans l'étroite Little Russell street.

Quelques mètres derrière lui, les deux jeunes filles le suivaient discrètement, retenant leur souffle. Arrivée à l'angle de la ruelle, Fumiko jeta un regard furtif. L'homme avait disparu !

- Mais, c'est impossible ! Il était juste là !

Elle fit signe à Enora et, en longeant les murs, elles pénétrèrent dans le petit espace. Devant elles se trouvait une montagne de tonneaux et de cagettes en bois entreposées le long des hauts murs de l'église St Georges. L'homme n'avait pas pu traverser cet obstacle de plus de dix mètres de haut !

Les jeunes filles se mirent à chercher une porte ou un accès par lequel l'individu aurait pu s'échapper.

Soudain, une pile de tonneaux s'effondra sur Fumiko. Enora eut juste le temps de se précipiter sur son amie en criant : *Protego Maxima !* Un halo de lumière bleue forma un bouclier autour d'elles. Chaque tonneau, en percutant le dôme protecteur, se transforma en un bouquet de fleurs inoffensif qui virevolta jusqu'au sol.

Le temps de se relever, les deux amies aperçurent, droit devant elles, le mystérieux individu qui les dévisageait d'un regard noir.

- D'où vient-il ? s'interrogea Fumiko, incrédule.

- Je ne suis pas sûre que tu obtiennes une réponse immédiate, l'interrompit Enora.

- *Sepultur !* s'écria l'homme d'une voix grave, en élevant les bras vers le ciel. Aussitôt, de nombreuses pierres se détachèrent des murs et du pavement pour se précipiter vers les deux jeunes filles. Fumiko se concentra et s'écria : *Turbinis !* Une petite tornade apparut au creux de sa main. La japonaise écarta les doigts et le vortex s'agrandit. Les multiples projectiles furent aspirés par le tourbillon et projetés de part et d'autre de la ruelle. Mais déjà, l'agresseur lançait un nouveau sortilège : *Enserare !* Les petits bouts de cordes qui traînaient par terre se mirent immédiatement en mouvement et saisirent les membres de Fumiko qui fut immobilisée instantanément.

Enora se précipita pour tenter de la libérer mais fut précipitée en arrière en recevant une puissante décharge électrique venant des liens ensorcelés.

C'est le moment que choisit l'homme en noir pour s'écrier en pointant son doigt vers la jeune fille : *Perforare !*

Un éclair puissant se précipita sur Enora qui tenta, dans un réflexe dérisoire, de se protéger de son bras bien fragile.

Pourtant, le rayon qui devait la transpercer mortellement ne l'atteignit pas ; il fut dévié au dernier moment par une plaque d'égout ronde tenue par Gus qui fut projeté en arrière sous la puissance du coup. L'éclair repartit aussitôt vers le sommet de la pile de tonneaux qui explosa, s'écroulant sur l'homme en noir qui fut enseveli.

- Pfff, pour sûr, l'était moins une ! affirma le garçon en se relevant. C'te plaque était bin lourde mais efficace !

Il tapota le métal qui se fendit en deux et tomba sur le sol.

- Oups ! N'servira plus !

Fumiko, dont les liens s'étaient soudain relâchés, s'approcha de Gus pour le remercier :

- Heureusement que tu es arrivé, sans quoi, nous aurions mal fini !

- Oui, confirma Enora en se relevant, les membres endoloris, merci Gus !

- Pas d'quoi ! Mais, l'zigoto, c'tait qui au juste ?

- Un Tourmenteur, apparemment.

Devant le regard interrogateur du jeune homme, Fumiko expliqua en souriant :

- Ce «zigoto» est un serviteur du «sacré garnement» qui projette d'anéantir le monde, tout simplement !

- Ah..., l'est pas chouette alors ?

- Comme tu dis ! Je suis sûre qu'il est impliqué dans le vol du miroir noir... Nous devions le suivre pour qu'il nous emmène jusqu'à sa cachette, mais maintenant qu'il a disparu, tout est perdu : jamais nous ne pourrons retrouver l'objet magique...

La japonaise se mit en garde et se prépara à lancer un nouveau sort car les débris de tonneaux venaient de bouger.

Au moment où elle allait prononcer une nouvelle formule magique, Enora l'arrêta :

-Attends !

Devant eux apparurent, sortant des décombres, Aïlill et Linotte, revenant de leurs investigations. La poule d'eau intervint la première :

- Eh bien, vous en faites une tête ! Je vous signale que vous n'étiez pas au lieu de rendez-vous et que nous vous cherchons partout ! En plus…, ne nous remerciez surtout pas d'avoir parcouru la moitié de la ville pour retrouver de soi-disant indices sur un voleur supposé que personne n'a vu ! Qui plus est, par ce temps à ne pas mettre un poussin dehors !

- Pour une fois, je suis d'accord avec vous, cher volatile, confirma Aïlill. Nous n'avons absolument rien trouvé. Je suis sûr qu'il ne se passe jamais rien dans ce beau quartier tranquille.

Enora se contenta de sourire malicieusement en pointant son doigt vers les tonneaux qui fumaient encore de la terrible explosion provoquée par l'éclair de leur assaillant. Les deux animaux se retournèrent alternativement vers les ruines et les visages de leurs compagnons qui hochaient la tête. Aïllil s'éclaircit la gorge :

- Hum... Une montagne de tonneaux éventrés et encore fumante... Ce n'est pas naturel...

- On ne peut rien te cacher ! sourit Fumiko.

- Et... et nous étions juste derrière..., bégaya Linotte avant de s'évanouir dans les bras de Gus.

- Pour sûr, celle-la, l'est pas très costaud ! ricana Gus en observant la petite poule, atteinte de narcolepsie, qui ronflait déjà.

Fumiko, déterminée, reprit en main la situation :

- Bon, apparemment, l'homme n'est pas sous les décombres, sinon Aïlill et Linotte auraient vu son corps. Je me disais aussi qu'un Tourmenteur ne se laissait pas avoir si facilement... Ne traînons pas ici, tout ce vacarme a dû alerter la population.

- Tu as raison, acquiesça Enora. Mais, regarde ça !

La jeune fille venait de trouver un bout de tissu noir sous un débris de bois. Elle l'observa :

- C'est notre chance ! Cette étoffe provient du manteau de notre agresseur. Tout n'est pas perdu : il suffit de la mettre dans le magnétimontre et celui-ci nous conduira directement à lui. Vous êtes prêts ?

Une fois que Fumiko eut placé le bout de tissu dans la montre magique, les compagnons s'accrochèrent à elle. La japonaise se concentra et, dans une lueur bleutée, ils disparurent de la sombre Little Russell street alors que trois Bobbies arrivaient en courant.

Chapitre 11 : Reflet inquiétant

Une seconde plus tard, les compagnons se retrouvèrent au pied d'un escalier en bois. Un coup d'œil leur permit de constater que le magnétimontre les avaient emmenés dans une petite maison sombre. Étaient-ils dans le monde réel ou en Yggratill ? Aucun indice ne leur permettait de le savoir. Ils n'osaient bouger de peur de faire craquer le parquet et de trahir leur présence.

- Aïlill, chuchota Enora, comme nous sommes beaucoup moins discrets que toi, il va falloir que tu explores les lieux. Nous allons rester ici pour plus de prudence. A toi de jouer...

Le chat hocha la tête et s'éloigna le long du couloir, évoluant dans un silence absolu, grâce aux coussinets de ses pattes.

Il disparut au regard des compagnons. La tension était palpable et Gus, d'habitude si guilleret, contrôlait scrupuleusement sa respiration. Enora et Fumiko entendaient les battements de leurs cœurs qui frappaient des coups sourds dans leurs tempes. Quant à Linotte, elle s'était depuis longtemps dissimulée en tremblant dans le sac de la japonaise.

Après avoir inspecté les pièces du rez-de-chaussée, Aïlill revint faire son rapport à ses amis :

- Rien en bas, chuchota-t-il. Je vais monter à l'étage.

Il n'eut pas besoin de se déplacer davantage car des voix provenant du haut de la maison se firent entendre.

- Il est là, indiqua Fumiko et... il n'est pas seul.

- Comment monter sans faire de bruit ? s'inquiéta Gus.

- Enora, peux-tu utiliser ton sort *Altimo* ? demanda la japonaise.

- Ça me paraît trop risqué. Cet escalier est étroit, et si vous êtes attaqués en apesanteur, vous serez désavantagés... Par contre, en relisant le livre de ma mère, j'ai découvert un sort qui permet une vision à distance. Il faut juste que personne ne me parle car cela me demande une très grande concentration.

- D'accord, tentons ça ! acquiesça Fumiko.

- Vl'a aut' chose maint'nant. Voir à travers les murs ! Y'a plus d'intimité ! s'insurgea Gus.

- *Transverse visio !* prononça Enora en fermant les yeux, ses mains formant un cercle devant elle. Deux orbes translucides apparurent et se réunirent pour former une petite fenêtre opaque. La jeune fille monta une main et la vision s'éleva en suivant l'escalier. Arrivée sur le

palier, elle s'arrêta. Enora voyait les lieux dans sa tête, comme si elle y était : face à elle, deux portes étaient ouvertes mais il n'y avait aucune activité dans les chambres. Elle dirigea sa vision vers une autre issue fermée. Elle la plaça au ras du sol et, doucement, lui fit traverser le bois. La jeune fille ressentit une aspiration au niveau de ses yeux. Sa vision était dans le coin de la pièce. Elle voyait tout depuis le plancher. Elle avait déjà vécu cette étrange impression lorsqu'elle s'était incarnée dans le corps d'Aïlill dans ses anciens cauchemars. Rien non plus ici. Le halo fantomatique avança vers le mur qui jouxtait l'autre chambre et le traversa. Enora sentit une aspiration plus puissante. Il ne faudra pas trop multiplier l'expérience, se dit-elle.

Mais encore une fois, personne. Elle ressortit sur le palier et aperçut une échelle qui montait vers un second étage. Prudemment, Enora éleva les mains et la vision extra-sensorielle suivit les barreaux pour arriver au sommet.

Là, la jeune fille découvrit un spectacle qui la fit frémir : le grand homme à manteau noir qui les avait agressées se tenait dos à elle. Il se trouvait au milieu d'un désordre de fioles et de grimoires, debout au milieu d'un pentacle de flammes vertes et tenait dans sa main un miroir, probablement celui dérobé au *British Museum*. Sur la surface, un être informe s'agitait. Enora entendait quelques bribes de conversation qui résonnaient dans sa tête :

- Forces retrouvées... se méfier... agir discrètement..., ânonnait une voix ténébreuse et lugubre provenant du miroir.

- Formule en sûreté..., bientôt décryptée, répondait l'homme.

- Contacter adeptes.... Vengeance se rapproche...

-... Code non magique mais humain... John Dee... Esclave à mes ordres...

- Oui, tu trouveras le code en.... chez.... Tu dois le récupérer...

- Sans problème... demain vous serez de retour, Maître des Ombres, et plus rien ne pourra vous empêcher de conquérir le monde.

Enora ne put retenir un cri : dans le miroir se trouvait Sargas, le sorcier le plus terrible de tous les temps, qui avait assassiné Acrux ! Mais la réaction de la jeune fille avait alerté l'homme en noir qui fit aussitôt volte-face et, voyant le halo au-dessus de l'échelle, lança un furieux hurlement. Un éclair terrible fit exploser la vision lointaine et Enora fut projetée en arrière, comme si elle avait reçu un violent coup de poing.

Les compagnons n'eurent pas le temps de comprendre qu'ils avaient été débusqués qu'une immense flamme traversa le plancher et détruisit d'un coup l'escalier, embrasant l'entrée.

En se protégeant les yeux des débris enflammés, Fumiko ordonna :

- Vite, sortons !

- *Bloktout !* hurla une voix surnaturelle et, aussitôt, toutes les

fenêtres et les portes claquèrent, verrouillées par un enchantement maléfique. Ils étaient pris au piège dans cette fournaise !

De tous côtés, le feu se propageait sur les murs en bois. Les compagnons suffoquaient à cause de la fumée de plus en plus épaisse alors qu'apparaissait le visage rayonnant de l'homme en noir.

- Belle brochette flambée ! ricana-t-il

- *Ejectit !* cria Fumiko dans sa direction. Une multitude de petits tourbillons pointus traversèrent le visage de l'ennemi et s'écrasèrent contre le mur.

- Arrête, c'est inutile ! lui lança Enora, entre deux quintes de toux. Ce n'est qu'une illusion. Approchez-vous de moi, dit-elle à ses amis. Et elle prononça d'une voix forte :

- *Protego maxima !* Ce dôme protecteur nous évitera déjà d'être brûlés, déclara-t-elle.

- C'est déjà ça, mais nous n'allons pas rester sans rien faire en attendant d'être asphyxiés, plaida Fumiko.

- Pour sûr, non ! intervint Gus, deux petits tuyaux dans les mains. Prenez ça ! Et baissez-vous, l'bon air est près du sol. Puis il sortit une petite chignole de son sac.

- Que vas-tu faire avec ça ?

- Bin un trou, pardi !

Il s'accroupit et planta la pointe dans la porte en bois, fit quelques tours et la lumière du jour apparut. Quelques secondes plus tard, il passa le bout du tuyau à l'extérieur. Il était temps, l'atmosphère devenait irrespirable.

- T'nez, respirez à tour de rôle !

Les compagnons, y compris Linotte et Aïlill, se relayaient pour ne pas mourir asphyxiés, mais leur espace vital se réduisait comme peau de chagrin, le feu se montrant de plus en plus proche. Dans quelques instants, ils ne pourraient plus rien faire car le dôme protecteur s'affaiblissait en même temps que les forces d'Enora.

Fumiko essayait de se concentrer pour trouver le meilleur sort à invoquer pour les sortir de là :

- Si nous pouvions traverser les murs comme ta vision, nous serions déjà sauvés !

Enora eut alors une idée :

- Nos corps ne peuvent pas traverser ces murs, mais toi, tu peux nous téléporter !

- Tu sais bien que je ne peux le faire que si je connais le lieu où je vais, répondit la japonaise.

- Bin là mam'zelle, vous pouvez l'voir. C'est pas bin grand mais bon, dit Gus en indiquant le trou fait par la chignole.

- Mais oui ! Bravo Gus ! Attention, respirez profondément, j'enlève le tuyau, dit Fumiko.

- Ne te trompe pas, répondit Enora en remplissant ses poumons d'air, nous n'aurons pas d'autre chance !

La japonaise tira sur le tuyau et posa son visage contre le plancher.

Elle prit quelques secondes pour bien observer les lieux par le petit trou, puis empoigna ses camarades et se concentra.

Au moment où ils disparaissaient, la poutre maîtresse de la maison s'effondra.

Tout le groupe réapparut à quelques mètres des ruines enflammées du repère de l'homme en noir. Ils étaient allongés sur un sol gelé, toussant de la fumée sans pouvoir s'arrêter. Après quelques instants, Enora reprit ses esprits et parvint à se lever :

- Tout... tout le monde va bien ?

- Ça va pour moi, la rassura Fumiko.

- Moi j'sens l'cochon à la broche mais chuis entier ! déclara Gus en tâtant ses bras et ses jambes. Mais j'peux pas en dire autant d'elle ! Il pointa du doigt Linotte qui courait à toute vitesse pour éteindre deux des plumes enflammées de sa queue. Aïlill la poursuivait, debout sur ses deux pattes arrières pour essayer d'étouffer le feu avec ses pattes avant.

Les trois amis éclatèrent de rire

- Riez, c'est ça ! Riez ! Quand je ne serai plus qu'un poulet rôti, ça sera trop tard ! caquetait Linotte, désespérée.

- C'est vrai. On ne va pas la laisser comme ça, avoua Enora entre deux éclats de rire. Elle plaça ses mains en triangle vers la poule d'eau en prononçant : *Aquamora !*

Linotte et Aïlill furent submergés par une grande vague d'eau qui éteignit instantanément la queue du volatile.

Une fois la vague évacuée, Linotte avança, grelottant, en fronçant les sourcils, vers les trois amis :

- Glagla... Il était temps ! Ah, glagla, ça vous fait plaisir de vous moquer de la pauvre Linotte ! Mon pull est tout mouillé, glagla, maintenant....

Et elle s'effondra d'un coup, épuisée par tant d'aventures.

A son tour, Aïlill était sur le point de se plaindre de la situation mais il n'en fit rien lorsqu'il aperçut son pelage hirsute et désordonné dans le miroir que lui tendait Gus.

Les trois amis l'entendirent juste maugréer en tournant les talons :

- Elle sait bien que je déteste l'eau, ma délicate fourrure frise à chaque fois...

Fumiko envoya un alizé agréablement chaud pour le sécher et fit apparaître deux gants munis de brosses pour le peigner.

La japonaise prit délicatement Linotte dans ses mains et l'installa confortablement dans son sac. Les trois amis se trouvaient au pied d'un unique arbre, au milieu de la campagne, sans aucun repère.

Enora raconta brièvement ce qu'elle avait vu et surtout le terrible ultimatum énoncé par le Tourmenteur : dans vingt-quatre heures, Sargas, le Seigneur des Ombres, pourrait revenir et déclencher la fin du monde !

- Il faut absolument agir, décréta Fumiko, en essayant de garder son calme face à la situation.

- Oui, mais comment ? s'inquiéta Enora. Nous avons déjà essayé deux fois de combattre cet homme et nous n'avons pas réussi à le vaincre !

- Préfères-tu rester ici sans rien faire ? interrogea Fumiko d'un air réprobateur.

-Non, bien sûr...

- Alors, il faut croire en nos capacités et ne pas douter ! affirma la japonaise, déterminée. De toute façon, nous n'avons pas le choix : si nous n'arrivons pas à combattre ce sorcier, Sargas reviendra et ce sera encore pire ! Le temps presse. Il faut retrouver le Tourmenteur et comprendre comment il compte arriver à ses fins. Dès que le magnétimontre sera sur sa piste, nous devrons réagir de façon plus efficace ! Est-ce que vous êtes prêts ?

- Prêts, répondirent en chœur Enora et Gus.

Fumiko sortit la montre magique de son sac et resta figée :

- Il... il est détruit...! Mon..., mon sac a été projeté lors de l'effondrement de la maison, au moment où nous nous sommes téléportés...

- Qu'allons-nous faire ? demanda Enora abattue, nous ne pouvons poursuivre le Tourmenteur sans le magnétimontre...

Fumiko, déboussolée face à ce nouveau coup du sort, mit quelques instants à se ressaisir :

- Dans une telle situation, le mieux à faire est de prévenir mon oncle, il saura nous aider !

- Tu as raison... mais comment le joindre ? Nous ne savons même pas où nous sommes !

La japonaise ne lui répondit pas. Elle restait immobile, les yeux fixés sur une étrange situation. Enora se retourna pour comprendre et aperçut Gus, accroupi sur le sol gelé avec un tuyau dans l'oreille.

- Gus, que fais-tu ? Ce n'est pas le moment de faire le pitre ! réprimanda la jeune fille.

- Chut mam'zelle, j'écoute !

Les filles se rapprochèrent de leur compagnon et constatèrent qu'il avait troué, grâce à sa chignole, une grosse écorce concave qu'il avait posée sur le sol et y avait planté son tuyau. Enora s'accroupit à côté de lui et chuchota :

- C'est toi qui a fabriqué ce... cette chose ?

- Pour sûr ! J'me suis inspiré du stéthoscope ! Connaissez ?

- J'en ai entendu parler...

- C't'une chouette invention pour écouter les batt'ments du cœur. Ici, l'écorce d'vient une caisse de résonance et là, j'écoute les bruits d'la terre pour me repérer....

Enora sourit devant l'ingéniosité du jeune homme et s'approcha de son oreille :

- Merci beaucoup de nous avoir sauvés tout à l'heure, Gus. Tu n'es peut-être pas un sorcier, mais tu as des connaissances très utiles. Où as-tu appris tout ça ?

Un peu gêné par le compliment, le jeune homme répondit :

- Ben… Un peu partout. S'avez, avec mon paternel, nous sommes arrivés au collège 'y a seulement deux ans ; avant, on a pas mal vadrouillé. J'viens d'la campagne et faut savoir s'débrouiller quand on n'a pas l'sou ! Quand j'étais p'tiot, j'l'accompagnais dans ses p'tits boulots et j'le r'gardais. J'crois qu'j'ai commencé comm'ça. Pis, l'virus des sciences m'a pris : dès que j'peux, j'expérimente de nouvelles choses. Des fois ça marche et des fois non. Jamais je n'me décourage. C'est ça qu'y m'fait avancer… Mais, chut !

La jeune fille était admirative devant ce jeune homme courageux qui ne se laissait pas enfermer dans les classes sociales de la société anglaise de cette fin de XIXème siècle.

Enora approcha son oreille de l'écorce et entendit quelques bruits confus.

Une seconde plus tard, Gus se releva et annonça, non sans fierté :

- Y sont assez lourds mais rapides et... y viennent par ici !

- Qui ça «ils» ? interrogea Fumiko.

- Pas la moindre idée, mais si vous voulez vous planquer, faut pas traîner !

Malheureusement, à part les restes encore brûlants de la maison, les compagnons n'avaient aucun endroit pour se cacher d'un éventuel danger. Même s'il était épais, le tronc d'arbre ne pourrait tous les dissimuler. En apercevant deux énormes silhouettes approcher à grande vitesse, Enora déclara :

- Trop tard, soyez prêts à vous défendre !

Arrivant droit sur eux, les trois amis découvrirent avec soulagement les deux grands lièvres blancs, montés par quatre petits gnomes. Enora s'employa à rassurer Gus en le persuadant qu'ils ne venaient pas pour se venger de ses petits plats. Ils ralentirent et s'arrêtèrent devant eux.

- Vous ici ? demanda Crump. Mais que faites-vous en plein milieu des plaines d'Aêlst ?

- L'plaines d'Aêlst ? Ch'connais pas s'nom là, réfléchit Gus en se grattant le menton.

- Mes amis ! intervint Enora, l'heure est grave ! Il est vital que nous retournions chez le Maître-Passeur le plus vite possible.

- Pas de problème, déclara Dzing, justement nous y allions pour lui rapporter les informations de Maître Minejewel. Montez !

- Euh... vous êtes sûrs ? demanda le jeune homme, hésitant.

- Mais oui ! insista Aloïn. Si ze le fais, tu peux le faire ! Tu vas voir, en fait, c'est rigolo, z'ai même pas été malade !

Fumiko et Enora se serrèrent derrière Aloïn et Gnîîî, et Gus, peu rassuré, monta avec Dzing et Crump. Linotte, réveillée depuis peu, enfila son casque et positionna ses lunettes protectrices. Aïlill, les yeux fermés, fit quelques gestes de relaxation pour se détendre car il détestait voyager de cette manière.

Chapitre 12 : L'héritage de John Dee

Arrivés devant le grand torii, les compagnons sautèrent en bas de leurs montures et remercièrent les deux lièvres blancs.

Ceux-ci s'inclinèrent et repartirent aussitôt.

Gus tenta quelques pas hésitants et s'effondra :

- Ça ne va pas Gus ? s'inquiéta Enora en s'approchant de lui.

- Ouh là ! J'sais pas si c'est moi, mais ces arbres tournent beaucoup plus que d'habitude !

- Reste tranquille, tu vas reprendre tes esprits dans quelques minutes, assura Gnîîî.

- Les humains n'utilisent pas assez les ressources de la nature pour se déplacer. Ze l'ai touzours dit ! certifia Aloïn.

Fumiko et Enora aidèrent Gus à se relever et entrèrent dans la maison d'Onshi. Il les accueillit avec un plateau de gâteaux. Voyant cela, Gus affirma précipitamment :

- J'vais très bien ! Pas b'soin d'votre cuisine bizarre ! En plus, si j'mange quequ' chose, pour sûr, j'vomis ! Et il alla s'asseoir en se tenant le ventre à bonne distance de ses compagnons qui s'amusaient de cette déclaration spontanée.

- Je ne vous obligerai pas à déguster ces petites merveilles, jeune homme, qui sont pourtant cent pour cent naturelles et sans ajout de quelque magie que ce soit, dit Onshi en souriant. Les autres, vous pouvez vous servir.

Gnîîî, Dzing et Aloïn ne se le firent pas dire deux fois. Ils se ruèrent sur les petits gâteaux et en dévorèrent trois chacun, n'en laissant qu'un seul à partager entre les autres amis.

- Bande de gros gnoucs goinfrés ! cria Crump, le visage cramoisi. Vous me faites honte !

Aloïn, la bouche pleine, tenta de s'excuser mais ne réussit qu'à postillonner quelques bouts de gâteau sur les pieds de Crump. Il se recula vivement en apercevant la fumée sortir des oreilles de son ami.

- Ne vous disputez pas, il y en aura pour tout le monde, dit Onshi en faisant apparaître un second plateau recouvert de muffins.

- La magie...! Pfff... Peuvent pas s'en empêcher ! grommela Gus, encore écœuré.

Après ces quelques instants de détente, les filles commencèrent à raconter leurs découvertes. Au moment de l'évocation de leur confrontation avec le Tourmenteur, et surtout du retour imminent de Sargas, les trois gourmands cessèrent instantanément de mâcher et Gnîîî, la gorge serrée, émit un bruit sonore lorsqu'il avala sa bouchée. Onshi fronça les sourcils et déclara, le regard sombre :

- Orwald, lors de sa précédente tentative pour ramener le Seigneur des Ombres dans le monde d'Yggratill, a réveillé les espoirs de ses anciens alliés. Désormais, ils ne cesseront d'agir pour libérer leur Maître. Si ce que tu dis est vrai, le temps est compté...

- Malheureusement, acquiesça Fumiko, Enora n'a pu se tromper. Nous voulions à nouveau intervenir mais le magnétimontre a été endommagé et nous avons perdu la trace de ce sorcier noir. Peutêtre a-t-il déjà fait réapparaître son Maître ? annonça-t-elle, inquiète.

- Non, rassure-toi ! coupa Crump. Le voir et dialoguer avec lui grâce au miroir de John Dee est très inquiétant mais il ne peut faire réincarner Sargas sans connaître les puissantes incantations magiques. Celles-ci doivent être soigneusement protégées dans un lieu secret. N'est-ce pas, Maître Onshi ?

Le vieux Maître leva lentement son regard vers les compagnons.

- Effectivement... jusqu'à présent...

- Comment ça !? s'écria Enora.

- Je viens d'apprendre qu'un autre vol a été commis à Londres, le lendemain même de celui perpétré au *British Museum.*

- Un autre vol ? Mais... mais où ? demanda Fumiko, interloquée.

- A l'*Ashburham House,* près de la tour de l'horloge, plus connue sous le nom de...

- Big Ben ! coupa vivement Enora.

- Oui, c'est bien ça, acquiesça Onshi.

- Cela confirme ce que j'ai entendu.

- Peux-tu nous expliquer ?

- L'homme en noir, le Tourmenteur, affirmait à son Maître que la formule était en sûreté. Il parlait sans doute des incantations magiques, expliqua Enora. Mais comment est-il possible que des manuscrits, si précieux et contenant des sortilèges si puissants, se retrouvent dans une simple maison à côté de Big Ben ?

- Eh bien, reprit calmement le vieux Maître, comme je vous l'avais dit, John Dee continuait ses recherches et, de temps à autre, demandait des conseils à Acrux par le biais de son miroir. Il était notamment fasciné par l'idée qu'un homme normal puisse devenir un sorcier. Pour réaliser cette transformation, il imaginait que le sorcier et l'homme ne devaient faire qu'un. Autrement dit, que l'un des deux devait incarner son esprit dans le corps du second. Il a noté ses différentes découvertes et les a classées scrupuleusement.

Malheureusement, à son retour d'Europe centrale, il a constaté que ses notes avaient été dérobées. Désespéré et tombé en disgrâce, il resta confiné dans sa demeure et se fit oublier jusqu'à sa mort. Mais l'histoire ne s'arrête pas là... Environ dix ans après sa disparition, un antiquaire nommé Cotton acheta le domaine du mathématicien et découvrit de nombreux manuscrits. Ne voyant dans ces parchemins que leur valeur scientifique et historique, Sir Robert Cotton les réunit dans sa fameuse bibliothèque qui était, à l'époque, la plus riche d'Angleterre, pour les restaurer et les conserver.

Le Maître japonais claqua des doigts et un parchemin se matérialisa. Il le déroula sur la table, sous les yeux intrigués des compagnons, et expliqua :

- J'ai ici son testament qui stipule :

« En personne, establye, Sir Robert Bruce Cotton, premier baronnet de son altesse Jacques 1er, estant en ses bons sens, mémoire et entendement, considérant qu'il est détermyné à tous les humains de mourir et que l'heure dite nous est incertayne de son bon gré et lybre volonté, a fait et ordonné son dernier testament et déclaration de sa dernière volonté en la forme que s'ensuit : qu'aucune pensée m'ay été attrybuée quant aux accusations qui me sont portées et que ma bibliothèque n'eut d'autre ambition que d'élever les connaissances du peuple. Qu'elle puysse, ainsi que mes autres biens, meubles, immeubles, droits et titres, être rendue à toute personne de ma parenté après mon départ. »

Soussigné, Sir Robert Bruce Cotton

Le 28 Avril 1630

Pendant que le manuscrit passait de main en main, Onshi reprit :

- La bibliothèque de Cotton a ensuite été confisquée par l'état qui croyait qu'il conspirait contre le roi, puis ses descendants ont pu la récupérer après quelques années. En 1731, un incendie dévasta l'édifice. Mais à force de patience et de détermination, il fut reconstruit à l'endroit même de l'actuelle *Ashburham House,* lieu du vol d'aujourd'hui.

- Les sorciers d'Yggratill ne se sont-ils pas inquiétés de savoir ces manuscrits chez les hommes ?

- Comme tu le sais, ma petite, la guerre faisait rage en Yggratill au moment où John Dee effectuait ses recherches, et nous ne nous préoccupions pas des hommes en ce temps là. Mais... peut-être avons-nous eu tort... Cependant, le passé est le passé, il faut faire avec. Nous devons agir sur le présent pour éviter un futur désastreux, affirma

Onshi, déterminé.

- Pour revenir au vol de l'*Ashburham House,* l'interrompit Crump, savez-vous quels manuscrits ont été volés ? A-t-on des indices ?

- D'après mes sources, ces parchemins sont bien ceux qui renferment les incantations pour réaliser la réincarnation. Si John Dee a terminé ses recherches, ces documents vont permettre le retour de l'âme noire de Sargas dans le corps du Tourmenteur. Concernant les indices, je n'en ai qu'un seul, ajouta le vieux Maître : de la même façon qu'au *British Museum,* le temps s'est arrêté...

- Ce serait le complice de l'homme qui nous a agressées ! réagit Fumiko.

- Le complice ? Non. Il s'agit de son esclave, corrigea Enora.

- Son esclave ? interrogea Dzing.

- Oui, lorsque ma vision a espionné le Tourmenteur, j'ai réussi à entendre des bribes de phrases et il a nettement dit qu'il possédait un esclave à ses ordres.

- Donc, enchaîna Onshi, nous pouvons raisonnablement penser que cette personne se trouve dans le monde réel et qu'elle a été ensorcelée afin d'utiliser l'objet qui arrête le temps et permettre à son maître de s'emparer des manuscrits.

- Maître, pourquoi dites-vous ELLE ? Connaissez-vous son identité ?

- Pas précisément, mais je puis t'assurer que ce n'est pas un homme.

- Pourquoi ?

- Parce qu'au moment du vol, il y avait un groupe de visiteurs à l'*Ashburham House* : il s'agissait des camarades de ta classe, accompagnées par leur directrice... Dans ce genre de circonstances, je ne crois pas au hasard.

Chapitre 13 : Mission impossible

Enora dut s'asseoir face à l'ampleur de ce nouveau rebondissement : le Tourmenteur avait ensorcelé une de ses camarades ! Ou peut-être même Miss Vixenmore ?! Cela expliquait, sans aucun doute, leur retard le jour de la visite pendant laquelle elle avait été punie, la mauvaise humeur de la directrice et ses consignes strictes pour qu'aucune communication ne fuite sur le vol. L'influence d'un maître maléfique rendait sûrement cette femme détestable... Peut-être qu'elle était prisonnière du Tourmenteur depuis très longtemps..., songea la jeune fille. Mais elle ne voulut pas alerter ses compagnons sans preuve. Elle se souvenait assez douloureusement des accusations qu'elle avait portées contre son propre père[6].

Face au désarroi d'Enora et de ses amis, Onshi tenta de les rassurer :

- Si votre agresseur a réussi à récupérer le miroir noir et à voler certains manuscrits de John Dee, il a des chances de pouvoir faire revenir son Maître... Mais un élément peut nous sauver : ces parchemins sont codés. En effet, à cause de ses différentes mésaventures, le mathématicien se méfiait des profiteurs et il a crypté ses plus grandes découvertes. Sans le code, il est donc impossible de déchiffrer les documents. Cependant une chose m'inquiète : lors du cambriolage dont il a été victime en 1589, John s'est fait dérober un autre manuscrit très précieux. Il y a de fortes chances pour que ce vol concerne le fameux code et il suffirait qu'il soit tombé entre de mauvaises mains...

- Malheureusement, reprit Enora, parmi les bribes de phrases que j'ai entendues, Sargas précisait sans aucun doute que quelqu'un de leur entourage avait trouvé le document et qu'ils le récupéreraient très rapidement...

Onshi, qui savait garder son sang froid en toute circonstance, parut, pour la première fois aux yeux des compagnons, découragé. Il soupira longuement face à cette situation critique. Il demeura silencieux, les yeux dans le vague et plongé dans ses pensées pendant de longues minutes qui parurent des heures à ses amis. Personne n'osait bouger et tous guettaient une réaction du Maître.

Soudain, son regard se fit plus présent : il entrevoyait une minuscule lueur d'espoir qu'il leur exposa avec détermination :

- Nous avons encore une petite chance de l'arrêter. Comme nous ne pouvons localiser le Tourmenteur et que nous ne savons pas qui a pu se procurer le code, il va falloir retourner aux sources et récupérer ce parchemin avant quiconque...

- Retourner aux sources ? Quelles sources ? demanda Fumiko. Onshi la regarda :

- Là où tout a commencé… A l'époque de John Dee, bien sûr !

- Tu veux dire, mon oncle, au XVIème siècle ?!

Le Maître-Passeur hocha la tête.

- Mais c'est impossible ! s'écria Crump.

- Impossible ? Pour vous oui... mais pas pour le Maître du Temps.

- L'Maître du Temps ? Qui c'est qu'ça ? s'étonna Gus, se tenant toujours le ventre, qui s'était rapproché pour écouter la discussion qu'il trouvait de plus en plus fascinante.

- Comme vous le savez, reprit Onshi, il y a six Grands Maîtres en Yggratill et chacun, en plus de veiller sur son monde respectif, possède un pouvoir particulier. Je m'occupe des passages magiques, Minejewel façonne des bijoux extraordinaires et nous avons aussi un ami qui peut modifier les espaces temporels. Lui seul est capable de créer l'objet qui a permis d'arrêter le temps. Crump possède la réponse, n'est-ce pas ?

Le gnome s'éclaircit la gorge :

- Hum... oui...

- Eh bien, nous t'écoutons.

- Le Maître-Joailler nous a effectivement indiqué qu'une seule personne était capable de créer l'objet pouvant arrêter le temps. Il s'agit du professeur Lateclock : il a réalisé le Ralentisseur de Temps, et il est également le créateur du magnétimontre qu'il pourra sans doute réparer.

- Il serait complice du Tourmenteur ? s'indigna Enora.

- Je ne crois pas, reprit Onshi, car mon ami, le professeur Nicéphore Arnulphe Pantaléon Lateclock, est devenu amnésique à la suite d'un mauvais sort reçu pendant la guerre des deux sorciers. Les gnomes et les adolescents se regardèrent, un sourire aux lèvres :

- Nicéphore ? articula Enora.

- Arnulphe ? pouffa Gnîîî.

- Pantaléon ? s'esclaffa Aloïn. J'espère qu'il ne l'a pas perdu, comme sa mémoire !... son pantalon !

Mais sa lourde plaisanterie tomba à plat face aux regards furieux de Crump et du vieux Maître. Le jeune gnome se sentit rougir et se ratatina sur lui-même.

- Gnouc impossible ! gronda Crump en le frappant sur la tête.

Une fois que tout le monde eut retrouvé son sérieux, le Maître-Passeur continua :

- Nous avons bien essayé de lui faire retrouver la mémoire au

moyen de puissantes potions de guérison, mais sans succès. Comme il ne se souvenait plus de ses pouvoirs magiques, nous avons décidé de le placer dans le monde réel, au cœur d'un univers qui lui était familier, l'horlogerie, en espérant qu'il retrouve la mémoire grâce à sa pratique quotidienne. Il travaille depuis dans une luxueuse bijouterie à Londres. Dans la *Burlington Arcade,* pour être précis.

- Si je comprends bien, résuma Fumiko, il faut, en toute simplicité, contacter ce professeur, lui faire retrouver la mémoire, lui demander de nous envoyer au XVIème siècle, récupérer le code de John Dee avant qu'il ne disparaisse, et enfin revenir à notre époque !... Un jeu d'enfant !

- C'est bien résumé, répondit Onshi en hochant la tête.

- Et si, par le plus grand des hasards, nous réussissons cette mission, sans mourir dans d'atroces souffrances ou modifier dangereusement le cours de l'histoire, que devons-nous faire de ce code, le détruire ?

- Ma chère nièce, je perçois un peu d'ironie dans ta question, répondit le vieux Maître. C'est vrai que cette mission va être complexe et très périlleuse, mais je pense que vous pouvez réussir.

Quant à détruire le code, cela vous sera malheureusement impossible, car il est le résultat d'une œuvre commune entre un très grand mathématicien et le sorcier le plus puissant de tous les temps. Acrux l'a protégé grâce à des sortilèges qui dépassent mes propres connaissances. C'est pour cela qu'il faut le retrouver, afin de le mettre à l'abri des convoitises.

- Maître, suggéra Enora, vous m'avez affirmé à plusieurs reprises que le passé ne devait être modifié. Pour quelle raison ?

- C'est vrai. Toute transformation du passé entraînerait des conséquences incalculables sur le présent et cela serait extrêmement dangereux. Par exemple, imagine un instant que tu interviennes dans le passé et que tu empêches la rencontre entre tes parents. Cela pourrait avoir comme conséquence que tu ne viennes pas au monde...

- Effectivement, ça me poserait un léger problème..., songea la jeune fille.

- Par contre, reprit le vieux Maître, vu les circonstances, il faut absolument récupérer ce code, coûte que coûte. Et vous devez garder à l'esprit de n'intervenir dans le passé que pour remplir votre mission. C'est vital ! Si vous modifiez un autre paramètre dans le temps, les conséquences pourraient être catastrophiques. Sargas serait alors victorieux... Est-ce que vous avez bien compris ? Onshi avait pris un air très sévère en regardant les différents compagnons dans les yeux.

- Oui... oui, bégaya Gnîîî, en rougissant comme s'il avait fait une bêtise.

Onshi reprit :

- Si nous voulons revenir dans le passé, il faut déterminer avec

précision la date et le lieu.

Le vieux Maître souffla sur le brûle-parfum et celui-ci dégagea une épaisse fumée qui se dirigea vers le mur du fond. Petit à petit, plusieurs étagères de hauteurs différentes apparurent et quelques instants plus tard, la bibliothèque d'Onshi s'étalait du sol au plafond.

- Pour sûr, c'bin pratique ça ! s'exclama Gus, les yeux ronds comme des billes, en regardant le brûle-parfum. Si j'avais une p'tite chose comme ça pour ranger tous mes outils et les faire apparaître quand je l'veux !

- Cet objet est dans ma famille depuis toujours, expliqua Onshi, amusé par la réaction du jeune homme. C'est le plus précieux que je possède.

Puis, le vieux Maître claqua des doigts et un livre ancien, usé par le temps, sortit de la bibliothèque pour voler jusqu'aux compagnons. Il s'immobilisa à environ un mètre du sol et s'ouvrit face à eux.

Onshi s'approcha et déchiffra ce qui paraissait être un vieux langage écrit à la plume.

- Si nous connaissions exactement le moment de création du miroir, nous pourrions intervenir pour que cet objet n'existe jamais. Mais comme nous ne pouvons situer la première rencontre entre le mage et John Dee qu'aux alentours des années 1550, ce n'est pas assez précis. Nous allons utiliser un autre moyen. Ce que nous avons sous les yeux est le carnet de voyage du mathématicien. Il l'a rédigé lors de son périple en Europe de l'Est... Voyons : il y était en 1583 et a traversé plusieurs pays. Il revient en Angleterre en 1589. La même année, sa bibliothèque est cambriolée, et c'est à partir de là qu'il disparaît de la vie publique, se retirant au manoir de Mortlake.

Il souffla à nouveau : le livre se referma et reprit sa place sur l'étagère de la bibliothèque.

- Je suis quasiment certain qu'il avait caché le code parmi ses nombreux manuscrits. A l'époque, les voyages étaient moins sécurisés qu'aujourd'hui et je ne pense pas qu'il ait pris le risque de perdre ce précieux parchemin en route. En tous cas, il a dû en conserver une copie chez lui. Donc, il faudrait que vous retourniez là-bas avant qu'il ne lui soit dérobé. Nous avons déjà le lieu : son manoir de Mortlake, il nous reste le moment précis.

- Comment le connaître ? demanda Enora.

- Grâce à tes pouvoirs, bien sûr ! Viens près de moi, ma petite. Nous allons combiner nos *Arsprimorias* pour déterminer à quelle date vous devez retourner dans le passé.

Enora s'approcha du vieux Maître, lui saisit la main et tous les deux fermèrent les yeux pour se concentrer. Le silence se fit dans la petite maison japonaise. Grâce à son pouvoir de télépathie, Onshi montra à

Enora tout ce qu'il savait sur le mathématicien. La jeune fille, utilisant sa *rétrovision,* se focalisa sur ces éléments, et soudain plusieurs images apparurent furtivement dans son esprit : elle se retrouva, la nuit, dans une large rue. Elle marchait au milieu de la route mais personne ne semblait la voir. Un paysan, qui discutait avec son fils, traversa même son corps sans aucun problème. Un autre, visiblement alcoolisé, ronflait à côté de sa charrette. Quand elle vit, à quelques mètres d'elle, un voyageur à barbe blanche entrer dans un hôtel, elle se souvint des paroles d'Onshi. Elle le suivit et se plaça à côté de lui. La signature qu'il apposa sur le registre indiqua : «J. Dee» en face de la date du 7 Novembre 1589. Un second flash emmena rapidement la jeune fille à quelques kilomètres de là, dans un bureau aux nombreux rayonnages : elle observa un grand homme, habillé de noir, ouvrir un double-fond dissimulé derrière des livres puis saisir un parchemin et s'enfuir. Enfin, une troisième image fugace lui montra le scientifique, quelques heures plus tard, à genoux dans sa bibliothèque, criant de désespoir en constatant le vol de son précieux document.

Enora ouvrit lentement les yeux et reprit ses esprits.

- Eh bien, qu'as-tu vu ? demanda Aloïn.

- C'était John Dee. Il revenait de voyage... Puis, un homme lui dérobait un parchemin qui semblait de grande valeur car il était anéanti...

- C'est bien ça, acquiesça le Maître-Passeur. Le voleur s'est emparé du code que nous recherchons et qui risque de tomber dans les mains des Tourmenteurs. As-tu remarqué une indication de date ?

- Oui... John Dee est arrivé dans un hôtel le 7 Novembre 1589.

- C'est la veille de son retour chez lui. Il faut donc intervenir ce jour-là. C'est le seul indice que nous ayons. Vous allez retrouver le professeur Lateclock et lui faire recouvrer la mémoire pour qu'il vous envoie à Mortlake, le 7 Novembre 1589.

- Allons récupérer le Maître du Temps ! s'enthousiasma Aloïn en levant le poing.

- Heu..., désolé Aloïn, intervint Enora, mais tu sais que les londoniens n'ont pas trop l'habitude de croiser des gnomes, aussi mignons soient-ils...

- Ah, c'est vrai, répondit-il, déçu. Alors, qu'allons-nous faire ?

- Je pense que le mieux est de vous tenir prêts, avec les gnomes des mines, à toute éventualité. Il faut qu'ils soient préparés à combattre si nécessaire. Retournez auprès de Minejewel et expliquez-lui nos récentes découvertes.

- J'ai l'impression de passer mon temps à livrer des colis, maugréa Dzing.

- Je te comprends, dit Crump, mais le vieux Maître a raison, nous risquons de compromettre la mission si on nous aperçoit à Londres,

que ce soit en 1589 ou aujourd'hui.

Le vieux Maître posa sa main sur l'épaule de Dzing :

- Ne te décourage pas, mon petit ami. Dans cette course contre la montre et la mort, chacun doit tenir son rôle et le vôtre est loin d'être secondaire. Si les forces maléfiques de Sargas reviennent, tu auras l'occasion de nous prouver ton courage et l'armée des gnomes nous sera, comme chaque fois, indispensable.

Dzing acquiesça de la tête et le Maître reprit :

- Si tout le monde est d'accord, Enora, Fumiko et leur ami vont s'occuper du professeur Lateclock pendant que vous vous préparerez pour intervenir dès que la situation sera plus claire.

Un miaulement plaintif se fit entendre. Tout le monde baissa les yeux pour observer, côte à côte, Aïlill et Linotte, les yeux suppliants. Enora sourit :

- Oui, je pense que vous pouvez venir avec nous ; nous aurons besoin d'aide et de réconfort dans ce saut vers l'inconnu ! En avant vers *Burlington Arcade* !

Onshi éleva les mains, le brûle-parfum décolla de la table en bois et se dirigea vers le fond de la pièce. Il s'immobilisa à deux mètres du sol. Le vieux Maître secoua sa main et souffla en direction de l'objet flottant. Une petite poussière d'or s'échappa et tomba en cascade. Petit à petit, Enora et ses compagnons discernèrent une porte en bois.

- Allez-y mes enfants, dit Onshi. Soyez prudents et surtout rappelez-vous que vous devez uniquement vous concentrer sur votre mission et en aucun cas intervenir sur un autre élément qui pourrait tragiquement changer le cours de l'histoire !

Fumiko s'approcha de la porte et la déverrouilla. Une vive lumière éclaira la petite maison japonaise. Elle la traversa en tenant Linotte sous son bras, suivie par Gus et Aïlill. Lorsqu'Enora traversa à son tour le halo lumineux, la porte se referma derrière elle et disparut.

Onshi baissa la main et murmura :

- Mes chers enfants, que votre voyage ne soit pas sans retour....

[6] Voir tome 1 : Enora Scott, le médaillon d'Acrux

Chapitre 14 : Professeur Lateclock

Enora se retrouva, avec ses compagnons, le dos au mur blanc de la galerie. Elle se retourna et tâta la surface lisse mais ne détecta aucune trace de la porte par laquelle ils venaient d'être téléportés.

Devant ses yeux s'ouvrait la plus grande des galeries marchandes de Londres. Elle arborait un plafond arrondi, serti de lanterneaux vitrés qui servaient à l'éclairage. De chaque côté, une trentaine de vitrines présentaient luxueusement leurs produits aux yeux éblouis des riches londoniens qui se pressaient sur un long et épais tapis rouge. On y trouvait essentiellement de la joaillerie haut de gamme ainsi que des vêtements à la dernière mode.

- Il va falloir jouer serré, chuchota Fumiko en désignant les deux Beadles qui surveillaient les allées et venues à la grille d'entrée donnant sur Piccadilly. Les compagnons étaient heureusement apparus un peu à l'écart, sous la quatrième arcade, à l'ombre du n°65 qui était éloigné d'une vingtaine de mètres des deux surveillants. A l'opposé, un autre Beadle contrôlait l'entrée de Vigo street, donnant dans le quartier de Mayfair, bien connu d'Enora. Ces vigiles, revêtus d'un haut de forme et d'une redingote, étaient chargés d'empêcher les comportements «excentriques», comme siffler ou chanter, qui pouvaient choquer les clientes fortunées. Malheureusement, ils ne tardèrent pas à jeter des regards inquisiteurs sur le groupe de jeunes gens qu'ils n'avaient pas vu passer devant eux.

- Désolée Linotte, dit Fumiko en plaçant sa main au-dessus de la tête du volatile violet. *Minimus !* chuchota la japonaise et, aussitôt, Enora vit l'animal rétrécir jusqu'à ne plus mesurer que quelques centimètres. La jeune fille sursauta : les deux Beadles les encerclaient.

- Qu'est-ce que vous avez là ? demanda sévèrement le plus grand garde en pointant son doigt sur Linotte, immobile.

- Oh, rien, ce n'est qu'un jouet pour enfant. Je viens d'en faire l'acquisition pour l'anniversaire de ma petite sœur, répondit innocemment Fumiko.

Enora hocha la tête pour confirmer ce mensonge, mais elle sentit ses joues s'empourprer sous l'oeil suspicieux du surveillant. Dans quelques instants, ils seraient tous les trois expulsés ou remis à la police.

Le second garde, bedonnant et moustachu, dévisagea Gus des pieds à la tête et gronda :

- Pas de vagabondage ni de colportage ici ! Déguerpissez tout de

suite et emmenez votre sac à puces avec vous !

Le sang d'Aïlill ne fit qu'un tour : il se préparait à lacérer le visage de ce malotru quand Gus l'attrapa par le dos et le glissa entre ses bras :

- T'as entendu, Pickpuss ? Pour sûr, m'sieur, j'm'en vais ! J'venais juste de rattraper ç'vilain matou. J'lui avais dit de n'pas entrer ici.

C'est trop cossu pour nous ! Mais y'n'm'a pas écouté. Savez comme il en fait qu'à sa tête...

Gus adressa un clin d'œil à ses amies et continua sa tirade en mentant sur sa difficile situation d'enfant abandonné, tout en se rapprochant de la sortie, encadré par les deux Beadles. Sa diversion laissa le champ libre aux deux sorcières.

- Bien joué, Gus, chuchota Enora, en suivant des yeux son ami. Ne perdons pas de temps. Voyons dans quelle boutique peut se trouver ce professeur Lateclock.

Les deux filles décidèrent de se diriger vers la droite, là où se trouvait le plus grand nombre de vitrines. Elles étaient toutes plus belles les unes que les autres, arborant fièrement leurs bow windows arrondis en bois sombre. En passant devant un cireur de chaussures qui s'appliquait à faire briller les souliers d'un gentleman de la City, elles lisaient rapidement les noms des différents magasins pour découvrir leurs spécialités : «Artishaw & Comp, épicerie fine», «Mister Restezy, voyages et découvertes», «Niceboy, père et fils, prêt-à-porter de luxe»...

Enora s'arrêta un instant quand elle crut voir, à travers une vitrine, un petit être ressemblant à Gnîîî, mais avec des cheveux, qui déposait de grosses pierres précieuses sur le bureau d'un joaillier ravi. Elle se retourna vers son amie :

- Regarde Fumiko, c'était donc vrai : les gnomes des mines viennent vendre leurs découvertes dans les plus belles bijouteries londoniennes !

Mais lorsque la japonaise tenta d'apercevoir cette étrange créature, elle avait disparu.

- Je crois que j'ai trouvé, dit Enora, quelques pas plus loin, en désignant une belle boutique à l'entrée en biais. En lettres d'or, les filles pouvaient lire : «Fine O'clock, la maîtrise du temps».

- Oui, ça ne peut être que là, acquiesça la japonaise. Allons-y.

Elles poussèrent la porte vitrée et une cloche tinta.

Le sol de la boutique était recouvert d'une épaisse moquette noire et rouge, et les étagères étaient garnies de montres et pendules de toutes tailles et de formes différentes. Un rythme désordonné de cliquetis métalliques décomptait les secondes. Dans un coin, elles pouvaient observer un cercle métallique entouré de nombreux anneaux de diverses tailles ainsi qu’un triboulet servant à mesurer le diamètre des

bagues. Posé à côté, un trépan d'horloger permettant de faire de petits trous ainsi qu'un fin marteau à tête plate n'attendaient plus que leur propriétaire. Mais aucun vendeur n'était visible.

Fumiko s'approcha du comptoir et appuya sur le poussoir d'une petite sonnette. Aussitôt, un homme apparut. Il était grand, mince et paraissait avoir une cinquantaine d'années. Chauve sur le dessus du crâne, seuls de rares cheveux noirs encadraient ses oreilles. Sous son nez, une fine moustache descendait vers sa bouche. Ses yeux étaient cerclés d'une paire de lunettes aplatie en métal à laquelle une loupe épaisse était fixée. Il était vêtu d'un tablier noir de maquignon sous lequel les jeunes filles pouvaient apercevoir une chemise blanche garnie d'un col à boutons serré par une cravate noire, et un gilet de flanelle grise dotée d'une chaînette en or qui disparaissait dans une poche opposée, probablement attachée à une montre à gousset.

A travers ses lunettes, l'homme jeta un regard vers les deux amies et sursauta, apeuré, en criant :

- Ah ! Des géants ! Dans mon échoppe. Au secours !

Puis, il se mit à courir pour s'enfermer dans son atelier, à la grande stupéfaction des jeunes filles. Quelques secondes plus tard, il poussa doucement la porte et réapparut, confus :

- Hé, hé..., hum... j'avais oublié d'ôter ma loupe de travail. Elle est très efficace pour observer les minuscules engrenages de mes montres... je vous vois bien mieux maintenant. Excusez-moi, messieurs...

Enora faillit partir dans un fou-rire devant cet homme échevelé, et apparemment très distrait qui, malgré ses lunettes, les prenait pour des hommes, mais Fumiko lui fit comprendre que le temps pressait.

- Bonjour professeur Lateclock, nous venons de la part de mon oncle Onshi Sendou... et...

- Comment m'avez-vous appelé ? l'interrompit-il.

- Pro... professeur Lateclock, répéta Fumiko.

- Ah, je suis désolé, vous devez vous tromper de personne, cher ami, je ne connais pas ce nom. Je m'appelle Jefferson, Thomas Jefferson.

Enora pouffa en entendant cette fantaisie.

- Mon nom vous fait rire, mon père ? gronda-t-il.

- Non... non, bien sûr, s'excusa-t-elle. Mais, vous ne seriez pas parent avec un ancien président des États-Unis ?

- États-Unis...? Ridicule !

Fumiko reprit :

- Vous êtes bien le seul à vendre des montres dans la *Burlington Arcade* ?

- Le seul et l'unique, et ça depuis toujours ! déclara l'homme avec fierté.

- Donc, il n'y a pas d'erreur possible, insista la japonaise.

Enora se souvint de l'amnésie dont il était victime et tenta une autre approche, plus délicate :

- Mr Jefferson, que faisiez vous avant de vous installer ici ?

- Mais... j'ai toujours travaillé ici. Depuis ma plus tendre enfance !

- Est-ce que le nom d'Yggratill vous rappelle quelque chose ?

- Yggratill...? Voyons.... Hum... Peut-être...

Le visage des deux amies s'éclaira.

- Une marque de montre ? A moins que ce ne soit un cousin éloigné du côté de ma voisine ? chercha l'homme, perdu dans ses pensées. Fumiko prit Enora en aparté :

- Nous n'allons jamais y arriver comme ça. Passons à une technique plus radicale !

- Que veux-tu dire ? s'inquiéta Enora.

- Il a reçu un sortilège qui lui a fait perdre la mémoire, la bienveillance de mon oncle et les potions de guérison les plus puissantes n'ont eu aucun effet sur lui...

- Comment penses-tu l'aider alors ? chuchota la jeune fille

- Je crois qu'il va falloir éviter la méthode douce : soigner le mal par le mal. Nous allons le provoquer pour qu'il retrouve sa vraie nature !

- Tu en es sûre ?... Bon, si tu le dis...

- Occupe-toi des rideaux, j'ai besoin d'intimité, dit Fumiko en adressant un clin d'œil à son amie.

La japonaise s'approcha du comptoir et s'excusa auprès de l'horloger :

- Je suis désolée, je me suis trompée. Avant que nous partions, pouvez-vous regarder ce jouet, il ne fonctionne pas très bien...

Elle sortit la petite poule de son sac et la déposa sur le comptoir.

L'homme s'approcha en écarquillant les yeux devant ce curieux objet, puis il chaussa ses lunettes et ajusta sa loupe.

- Linotte, tu peux bouger, murmura Fumiko, tandis qu'Enora venait de baisser le dernier rideau de la vitrine après avoir verrouillé la porte.

Le minuscule volatile se redressa et commença à gigoter tout en se plaignant auprès de Fumiko de la manière dont il était traité. Sa voix, devenue extrêmement aiguë, était à peine perceptible.

- Mais, il bouge ! s'étrangla le petit homme.

- Bonne observation, fit remarquer Fumiko.

- Mais alors...!

- Oui ? Que pouvez-vous en conclure ? demanda-t-elle, remplie d'espoir.

- Que... qu'il fonctionne très bien ! Et aussi que vous me faites perdre mon temps, matelot !

- Il le fait exprès ou quoi ? demanda Enora à son amie.

Fumiko ne répondit pas. Elle se contenta de placer sa main audessus de la tête de Linotte et de prononcer : *Maximus !*

Le volatile se mit à grossir et reprit sa taille normale. La poule d'eau, mécontente d'avoir été traitée de la sorte, tira la langue à la japonaise et se retourna en croisant ses ailes pour bouder.

Enora s'excusa auprès d'elle :

- Nous avons agi ainsi dans ton intérêt, tu sais bien que les poules d'eau violettes sont encore inconnues dans ce monde.

- Ce pauvre monde ne sait pas ce qu'il perd ! répondit sèchement Linotte.

Le vendeur avait assisté, ébahi, à cette transformation. Il balbutia :

- Ça, ce n'est pas normal... cette couleur est du plus mauvais goût. Mais..., pourquoi avez-vous fermé les rideaux ? Vous... vous venez pour me voler, c'est ça !?

Le petit homme se précipita pour sortir et prévenir les Beadles. Fumiko intervint en criant :

- *Deafening ventus !* Une rafale de vent vint assourdir le professeur qui se boucha les oreilles, déstabilisé.

Il chancela et chuta lourdement sur le sol. Dès qu'il eut repris ses esprits, il saisit le marteau et l'envoya à la figure de son agresseur. Il manqua Fumiko de quelques centimètres mais profita de cette diversion pour tenter de fuir par la porte de son atelier. Enora cria :

- *Altimo !*

L'homme décolla du sol juste avant que sa main n'atteigne la poignée. Épouvanté, il vit les deux amies s'approcher de lui. Fumiko décida :

- Nous allons l'emmener avec nous loin d'ici, nous aurons ainsi le temps de trouver une solution.

Au moment où Enora allait prononcer la formule pour paralyser le professeur, elle sentit ses gestes ralentir de plus en plus jusqu'à s'immobiliser, puis s'inverser. Sans pouvoir contrôler son corps, elle s'était mise à marcher en arrière vers la porte pour rouvrir le verrou et se dirigeait vers les rideaux. Elle aperçut Linotte rapetisser et Fumiko prononcer sa formule à l'envers :

- *sumixaM !*

Elle se concentra au maximum en fermant les yeux. Elle vit, dans ses pensées, l'image furtive de l'homme qui s'était dédoublé : l'un était encore en train de planer sous l'emprise de son sort, mais son double tenait sa montre à gousset dans les mains. Les aiguilles de celle-ci tournaient à l'envers.

Avec la plus intense volonté, Enora réussit à saisir son médaillon qui se mit à briller intensément. Elle s'écria :

- *Proximus retentio !*

Elle vit Fumiko s'immobiliser une seconde et reprendre ses esprits. Les deux professeurs réintégrèrent le même corps : celui qui se trouvait derrière le comptoir avant l'apparition de Linotte. Puis, épuisée, la jeune fille s'effondra.

Elle fut réveillée par une odeur forte : le professeur tenait un petit flacon sous son nez et Linotte, ayant retrouvé sa taille normale, agitait ses ailes avec ardeur pour la ranimer.

- Elle revient à elle, déclara-t-il.

- Que... que s'est-il passé ? demanda-t-elle d'une voix hésitante.

- Tu es intervenue à point ! la félicita Fumiko. Tu as utilisé un sortilège très puissant : il a stoppé net l'attaque du professeur, mais il t'a tellement affaiblie que tu t'es évanouie.

- L'att.. l'attaque ? bégaya le petit homme. Non... je ne voulais pas vous faire de mal... Je me suis juste défendu... Je pensais que vous vouliez me dérober mes montres, mon lieutenant, alors...

- C'est vrai ?

- Oui, ensuite j'ai eu comme un flash. Je voyais la transformation de votre volatile se mêler au sort que vous m'aviez envoyé. Je crois que j'ai agi par réflexe : j'ai sorti ma montre à gousset et, sans vraiment avoir conscience de ce que je faisais, je l'ai utilisée pour faire remonter le temps...

Enora se releva doucement :

- Ainsi, nous avons réussi à vous faire retrouver la mémoire, alors que Maître Onshi lui-même avait échoué !

- Je ne me souviens pas encore de tout, mais il faut croire que oui, dit-il en souriant. Mon vieil ami n'avait pas pensé à m'agresser pour me faire retrouver mes réflexes. Il est d'une nature si généreuse... Mais je ne vous en veux pas : vous avez réussi un sacré prodige ! Bon, parlons d'autre chose : d'après ce que m'a expliqué ton grand frère, ici présent (il désigna Fumiko), le temps presse. Il va falloir dépoussiérer le Gros Horloge, si vous voulez retourner en 1589 !

- Le Gros Horloge ? demanda Enora, qui faisait mine de ne pas tenir compte des noms farfelus qu'il leur donnait.

- Bien sûr. C'est lui qui mesure le temps en Yggratill, et principalement dans la ville d'Immemoria.

- Immemoria..., répéta pensivement Enora. C'est vrai que la grande cité sacrée d'Yggratill touche Londres. Maître Onshi m'en a déjà parlé...

- Mon ami a raison, acquiesça le professeur Lateclock. Afin de ne pas perdre de temps, il nous faut passer rapidement d'une ville à l'autre et je crois savoir par quel moyen... Je récupère quelques objets et je suis à vous, messieurs.

Quelques instants plus tard, l'homme réapparut, une sacoche en cuir dans une main, un parapluie noir dans l'autre, et un chapeau melon

sur la tête. Il avait troqué son tablier contre une veste de costume de flanelle grise assortie à son gilet, un brin d'immortelle jaune et duveteux dépassait de sa boutonnière. Il regarda sa montre à gousset et déclara :

- Il va être l'heure de partir dans 4...3...2...1...

Toutes les horloges et montres de la boutique se mirent à sonner simultanément les six heures, ce qui fit sursauter Linotte qui s'évanouit dans le sac de Fumiko.

Chapitre 15 : Ah la famille !

- Nous devons récupérer nos compagnons, dit Enora. Ils doivent être à l'extérieur de *Burlington Arcade.*

Le professeur ferma sa boutique et ils se dirigèrent du côté de Piccadilly. En sortant de la galerie, le Maître salua respectueusement le Beadle en soulevant son chapeau :

- Bonsoir Georges.

- Bonsoir monsieur Jefferson, lui répondit poliment le garde tout en scrutant d'un air étonné les deux jeunes filles qui souriaient.

Les trois compagnons retrouvèrent Gus et Aïlill qui faisaient les cent pas en les attendant. La nuit était tombée.

- Pour sûr, c'est pas trop tôt ! J'ai failli m'transformer en iceberg sur deux jambes ! C'est qui lui ?

- Je te présente le professeur Lateclock, le Grand Maître du Temps, déclara Enora.

- 'jour, prof' !

- Ma sœur, répondit respectueusement l'homme en soulevant son chapeau sous le regard interdit de Gus. Puis il enchaîna :

- Suivez-moi.

A peine eurent-ils fait quelques pas dans la grande artère de Piccadilly qu'ils entendirent un éclat de rire exagéré. De l'autre côté de la rue, à une dizaine de mètres, une femme d'une trentaine d'années aux cheveux noirs bien peignés portait un grand manteau en fourrure de renard argenté. Sur la tête, un chapeau aux bords démesurés lui donnait un air ridicule. Elle s'appuyait sans retenue sur le bras d'un gentleman en manteau gris qui paraissait s'ennuyer terriblement. Enora eut un frisson : c'était sa tante Meredith. La jeune fille n'eut qu'une seconde pour tenter de se dissimuler aux yeux de son agaçante parente, mais celle-ci l'aperçut et cria à travers la rue de sa voix perçante en faisant de grands gestes :

- Enoraaa ! Ma chériiiiie ! C'est moaa ! Ouhouh !

- Oh ! Tante Meredith ! Quelle surprise ! lui répondit la jeune fille, tentant de conserver une contenance.

Meredith tira sur le bras de son compagnon pour le faire traverser. Elle évita un fiacre de justesse, fit un détour pour éviter de marcher

dans un amas de crottin de cheval en se bouchant le nez avec dégoût et se planta devant le groupe des compagnons, un sourire étincelant aux lèvres.

La bouche pincée, elle se baissa pour embrasser sa nièce en évitant consciencieusement de lui toucher les joues.

- Que fais-tu làààà ?

Quelle catastrophe ! Enora ne savait pas quoi faire. A cette heureci, elle était censée se trouver au collège, en train de manger avec sa classe, et sûrement pas sortir de la *Burlington Arcade* en compagnie de deux sorciers, d'un jeune homme et de deux animaux dotés de parole ! Pour tenter de dévier l'attention de sa tante, elle présenta ses compagnons :

- Voici ma tante Meredith, la sœur de mon père. Chère tante, je vous présente Miss Fumiko, ma correspondante japonaise qui vient de Tokyo, Monsieur Gustave, son traducteur, le professeur qui nous aide dans nos recherches et...

Enora allait présenter Aïlill, mais se rétracta, réalisant que cela ne se faisait pas pour un chat.

La grande dame dévisagea un par un les compagnons, sans paraître s'intéresser à eux.

- Tu fais des recherches à cette heure ?

- Des... des recherches ?

- Tu viens de me dire que ce monsieur... professeur, c'est ça ? Vous cherchez quoi ?

Avant qu'Enora ait eu le temps de répondre, le professeur Lateclock intervint sur un ton sentencieux :

- Permettez moa, chère comtesse, de vous dire combien votre beauté éclipse, et de loin, les étoiles les plus brillantes de ce mois de Décembre ! Professeur Jefferson, pour vous servir.

Il se découvrit, se pencha en saisissant délicatement la main gantée de Meredith et mima un baise-main.

- Oh, professeur ! Vous êtes un flatteur ! Je vous remercie. Comme vous le dites si brillamment, je me sens parfois honteuse devant ma beauté se reflétant dans le miroir. J'ai toujours peur que les gens me jalousent !

Enora, Gus et Fumiko se mordaient les lèvres pour ne pas rire face à cette femme tellement imbue de sa personne qu'elle en était ridicule. Toujours accroché à son bras, le gentleman s'impatientait et le signala à Meredith.

- Oui, ça va ! répondit-elle, agacée. Puis, se tournant vers les compagnons :

- Hum... j'ai oublié de vous présenter... euh... Fernand ?... non, Ferdinand ?...

- Fletcher ! coupa le jeune homme, horripilé.

- Oui ! C'est ça ! reprit, sans se démonter, la tante d'Enora. Mon ami Fletcher avec lequel je suis en train de faire de grands projets... Mais... l'heure tourne et je ne voudrais pas que tu rentres trop tard à l'école... D'ailleurs, dans mon extrême générosité, je veux bien appeler un fiacre pour t'y emmener, ce sera plus prudent.

Une goutte de sueur dégoulina dans le dos de la jeune fille, mais elle ne laissa rien transparaître et une idée traversa son esprit :

- Justement, nous nous préparions à rentrer, mais auparavant, nous allions emmener ce jeune homme à l'hôpital *St Bartholomew,* c'est assez urgent...

Elle se retourna et regarda Gus avec insistance. Le jeune garçon, d'abord surpris de ce nouveau mensonge, se mit à tousser bruyamment.

- Que lui arrive-t-il ? demanda Meredith d'un air dégoûté.

- Ce doit être un virus asiatique très contagieux. Fumiko l'a probablement apporté dans ses bagages.

La japonaise prit un air consterné en regardant Enora.

Gus éternua un grand coup sans mettre la main devant sa bouche.

Tante Meredith fit deux pas en arrière et se protégea le visage de son gant :

- Jeune homme, maîtrisez-vous ! Tu as dit... très... contagieux ?! Enora, sentant que son stratagème fonctionnait, insista :

- Oui.. A l'hôpital, ils le placeront sûrement en quarantaine. C'est très gentil de bien vouloir nous déposer à l'école. Serait-il possible que le fiacre fasse un détour par l'hôpital ?

- Euh... je crois que Fernand doit rentrer tôt ce soir... il faut que nous partions... passe le bonjour à ton père de ma part !

Meredith tira sur le bras de Fletcher et s'éloigna à grandes enjambées, le visage toujours protégé par son gant. Enora souffla : le danger était écarté.

- Bien joué ! sourit Fumiko. Même si je crois que ta tante aura une mauvaise image des asiatiques, après cette rencontre...

- Ne t'inquiète pas, elle a déjà une mauvaise image de tout le monde, à part d'elle-même. Gus, bravo pour ton interprétation magistrale !

- Pas d'quoi !

- Et vous, professeur, vous avez très bien détourné son attention en la flattant. Quel gentleman vous faites !

- Merci ma sœur, pourtant je crois que vous vous trompez : son manteau n'était pas en vison... Mais ce n'est pas le moment de parler chiffon, nous avons perdu assez de temps. Si vous le voulez bien, nous allons accélérer le tempo ! En avant ! Trois, quatre !

La petite troupe repartit dans la direction opposée à celle de Meredith.

Le pas du professeur semblait réglé comme un métronome. De dos, Enora avait l'impression que seules ses jambes bougeaient et que son corps restait immobile, comme un automate. Elle avait du mal à réaliser que cet homme, si distrait et raide, était l'un des six Grands-Maîtres d'Yggratill, aux pouvoirs magiques phénoménaux.

Sans hésiter, il arpentait les rues froides de Londres en se dirigeant vers la Tamise.

Seuls Aïlill et Linotte, autorisée à ressortir du sac de Fumiko à la faveur de l'obscurité, échangeaient leurs points de vue mécontents sur le déroulement de la mission :

- Vous rendez-vous compte, il m'a appelé «Pickpuss» ! déplorait le chat.

- Et moi, elle m'a fait, à sa guise, rapetisser et grossir comme si j'étais un animal de cirque ! Sans compter que cet énergumène de professeur a trouvé ma couleur trop excentrique ! C'est du pouleracisme !

Après avoir coupé The Mall et Saint Jame's park, ils arrivèrent sur Great George street et le professeur s'arrêta :

- Voilà, nous y sommes.

Gus ne put réprimer un sifflement d'admiration :

- Fuuuu ! Bin si j'm'attendais !

Tous les compagnons pouvaient admirer le palais de Westminster et, reconnaissable entre toutes, la tour de l'horloge illuminée, dans laquelle se trouvait la cloche la plus connue du monde : Big Ben.

- C'est ici que nous allons traverser le passage ? demanda Enora.

- Non mon petit garçon, précisa le professeur, c'est LA-HAUT !

- Logique, dit Gus. Partir d'une grosse horloge pour arriver dans un Gros Horloge ! Logique... répéta-t-il.

- Allez, nous avons encore quelques marches à monter, déclara le professeur.

Chapitre 16 : Précision d'horloger

- 333...334...335 ! Ça y est ! N'sommes arrivés ! se réjouit Gus, essoufflé.

- Tu ne pouvais pas t'empêcher de compter toutes les marches ? grommela Enora, épuisée, tandis que Fumiko paraissait avoir franchi l'obstacle sans la moindre fatigue, toujours perchée sur ses zôris de bois qu'elle ne quittait pas, même en hiver.

- N'comprenez pas !? Pour un p'tit gars comme moi, c't'incroyable d'être ici ! R'gardez la vue ! Pfiou !

- Quant à moi, j'ai plutôt le vertige, aaah, je défaille ! se plaignit Aïlill.

- Le vertige ! La bonne blague ! se moqua Linotte. Môssieur Aïlill préférerait être sur la terre ferme ? Mais il EST sur la terre ferme...

- Peux-tu le laisser tranquille ? lui reprocha Enora, ce n'est pas le moment !

La petite poule violette se posa en râlant sur la grande aiguille de l'horloge qui se trouvait au niveau de la cinquante-quatrième minute.

Les compagnons avaient attendu que les rues adjacentes au parlement se vident peu à peu pour pouvoir approcher le bâtiment plus discrètement. Le professeur avait, à deux reprises, détourné l'attention des Bobbies de faction en faisant sonner une dizaine de montres qu'il avait placées non loin de là. Grâce à l'ingéniosité et à l'expérience de Gus pour fracturer les serrures, ils n'eurent pas le loisir d'avoir recours à la magie qui aurait pu les faire repérer. Ils s'étaient retrouvés en bas d'un immense escalier en colimaçon qui les mena en haut de la tour, lieu où se trouvait le passage pour l'Yggratill.

- Bien, expliqua le professeur, dans quelques minutes, il va être huit heures et Big Ben va sonner huit coups. C'est à ce moment précis que le passage s'ouvrira. Attention, il se situe 40 mètres en dessous de nous et il ne reste ouvert que le temps des coups de la cloche. Il va falloir faire vite.

Enora fut prise d'un doute et regarda la grande aiguille avancer d'un cran :

- Nous ne pourrons jamais redescendre toutes ces marches en trois minutes ! C'était bien la peine de monter jusqu'ici.

- Qui a dit que nous allions reprendre l'escalier ? Il faut, bien sûr, sauter dans le vide jusqu'au passage...

- Sauter !? s'écria la jeune fille.

- Dans le vide ?! renchérit Fumiko.

- Bin v'là ! Pour sûr, l'est pas net, lui ! confirma Gus.

- Comment ?! s'énerva le professeur en regardant Gus à travers ses lunettes. Vous doutez de l'état de mon esprit ?

- Non, non ! intervint Enora, Gus veut dire que nous n'avons pas l'habitude d'emprunter des portes comme celle-ci, c'est tout !

- Oui, eh bien, c'est le seul passage qui mène directement au Gros Horloge. S'il ne vous plaît pas, restez chez vous !

La grande aiguille avança encore d'un cran.

- Pourquoi ne sommes-nous pas restés sur le palier plus bas, cela aurait été moins périlleux ! bégaya Enora, tentant de repousser l'échéance.

- Non, bien sûr que non… pour passer la porte, il faut de l'élan, c'est bien connu, répondit le professeur en haussant les épaules.

- Bien sûr… c'est… c'est bien connu, répéta machinalement la jeune fille, se remémorant ses dernières expériences de téléportation.

- Bon, vous êtes prêts, oui ou non ?

- Oui, oui, dit Enora en regardant avec prudence le grand trou noir dont elle ne voyait pas le fond. Vous êtes certain qu'il n'y a pas d'autre moyen ? insista-t-elle, les mains moites de sueur.

Le regard agacé du professeur lui confirma sa crainte. Il précisa :

- Prenez vos animaux avec vous car ils sont moins lourds et iraient moins vite. De plus, ne tentez pas de ralentir votre chute : si vous arrivez au niveau de la porte après le 8ème coup de Big Ben, elle aura disparu et vous finirez éparpillés au rez-de-chaussée, dispersés comme des engrenages sans leur barillet…ah, ah ! Elle est bien bonne celle-là, il faut que je la note ! rit-il.

- C'que vous êtes drôle, prof ! grinça Gus. Tant qu'j'y pense, mettez ça dans vos oreilles. Sinon, n'entendrez plus jamais m'belle voix !

Le jeune homme tendit à chacun deux petits bouts de liège qu'il venait de découper. Il avait même pensé à en préparer de minuscules pour les animaux.

- Crois-tu que c'est nécessaire ? demanda Fumiko.

- R'gardez la bête ! dit-il en montrant l'énorme cloche de sept mètres de diamètre. Quand elle va s'déchaîner, j'voudrais pas être en-dessous... mais j'y s'rai pourtant ! Alors, sans ça, vos oreilles finiront en purée !

- Ce matelot a raison ! Protégeons-nous, confirma le professeur.

Une fois les protections auditives en place, l'horloger parla très fort pour poser une énigme aux jeunes gens :

- Attention, pour déterminer à quel moment il faudra sauter, il nous faut quelqu'un de performant en mathématiques ! Écoutez bien : nous

avons quarante mètres à parcourir, or un corps chute à environ cinq mètres par seconde. Le premier coup de Big Ben, et donc l'ouverture du passage, n'intervient que vingt trois secondes après le carillon qui dure, lui-même, quatorze secondes, et le dernier coup arrive après cinquante trois secondes précisément. Il ne faut donc pas se tromper dans le calcul car si vous arrivez avant l'ouverture ou après la fermeture, vous finirez éparpillés comme...

- Oui, oui, on a compris ! coupa Enora.

- Voyons..., réfléchit Gus : il faut un peu plus de huit secondes pour faire quarante mètres mais comme l'porte n'apparaît que vingt trois secondes après l'premier carillon, j'dirais, pour être sûr, qu'il faut attendre cinq ou six secondes après l'fin du carillon...

- Ça me paraît raisonnable, mon commandant ! sourit le professeur. De toute façon, nous verrons bien...

- Très rassurant, murmura Enora.

Les compagnons, les jambes tremblantes et le cœur battant, se trouvaient au bord du vide. Ils regardaient les dernières secondes s'écouler. La grande aiguille bougea d'un cran et les premières notes du carillon, reconnaissables entre mille, tintèrent tellement fort qu'ils s'accroupirent en tenant fermement leurs bouchons d'oreille.

La dernière note de la mélodie raisonnait encore dans leurs têtes tandis qu'ils avaient commencé le compte à rebours fatidique :

- 1...2...3...4...5...Maintenant ! cria le professeur.

Ensemble, les quatre amis sautèrent dans le vide. Enora, les yeux fermés, serrait très fort Aïlill. Linotte, son casque sur la tête, s'était engouffrée dans le sac de Fumiko et sanglotait sur sa fin imminente.

Le premier coup de la grosse cloche de treize tonnes assourdit les compagnons malgré leurs protections. A ce moment, une lueur bleue claire ovale apparut et s'élargit à mesure que les coups résonnaient.

Le professeur s'adressa le plus calmement du monde à ses jeunes amis :

- Nous allons maintenant savoir si vos calculs sont exacts. Le problème, c'est que je ne me souviens plus si j'avais raccourci la durée de ce passage pour éviter les intrusions dans le Grand Horloge, mais bon... nous n'allons pas tarder à être fixés...

Un frisson de terreur s'empara des jeunes gens.

Ils se cachaient les yeux en criant et comptaient le nombre de coups qu'il restait avant la fermeture de la porte : trois...deux...un...

Le passage lumineux rétrécit instantanément au dernier son de cloche et disparut, ne laissant derrière lui qu'une dizaine de petites bulles bleues qui éclatèrent chacune leur tour...

Chapitre 17 : Le Gros Horloge

Ils se retrouvèrent entraînés par la vitesse de leur chute, sur une sorte de grand toboggan. Les deux jeunes filles glissèrent et touchèrent le sol avec élégance, le professeur les suivit tandis que Gus tournoyait sur les fesses et dégringolait la tête en bas en criant. La forme de la glissière remontait légèrement, ce qui leur permit de ralentir et d'arriver sans encombre dans une grande salle illuminée. Ils mirent quelques instants à se remettre de leurs émotions et enlevèrent leurs bouchons d'oreille.

- Ah, le danger est passé ! Je respire ! Je puis vous avouer maintenant que j'ai eu bien peur, confia le professeur en s'épongeant le front avec son mouchoir.

- Moi aussi... Quelle frayeur ! souffla Fumiko.

Les compagnons se remirent rapidement de leurs émotions face au spectacle fascinant qui les attendait : ils avaient l'impression d'être dans une véritable cathédrale. Une immense salle de plus de trente mètres de haut sur une centaine de mètres de long s'ouvrait devant eux. Le plafond avait la forme d'une voûte en berceau à plusieurs arches. Une grande fresque peinte y représentait de puissants engrenages et ressorts enchevêtrés ainsi que des centaines de petits personnages étranges. Tous les cinq mètres, deux colonnes cannelées soutenaient la voûte. Des bas-reliefs représentant les différents mondes d'Yggratill avaient été sculptés dans les matériaux les plus nobles. Les volutes ondulées des chapiteaux étaient constituées de véritables feuilles de chêne recouvertes d'or. Le sol, réalisé en marbre de différentes couleurs, reposait sous une épaisse couche de poussière qui fit éternuer Aïlill. Au fond de la salle et derrière eux, en symétrie, quatre immenses cariatides barbus et torses nus tenaient dans leurs mains musclées des sabliers en pierre.

- C'est magnifique, s'extasia Enora.

- Je sais. Il me semble que j'ai passé de nombreuses années à façonner cet ensemble mais je ne me rappelle pas très bien les détails, répondit le professeur, partagé entre fierté et réflexion. Mais le plus magnifique des lieux n'est rien si personne ne l'entretient ! Je vais tenter, si je me souviens des formules, de remettre un peu de vie dans tout ce mic-mac...! Voyons... ce doit être par là....

Le Maître du Temps saisit sa montre à gousset et l'approcha du mur

qui se trouvait à sa droite. Un creux arrondi se trouvait au centre d'un cadran doré et semblait correspondre parfaitement à la taille de l'objet. Lorsque l'homme enclencha sa montre, un déclic se fit entendre. Il marmonna quelques phrases incompréhensibles, et aussitôt des lumières s'échappèrent dans tous les sens. Un liquide doré coula du creux central et suivit des lignes horizontales qui partaient dans toutes les directions. Il monta le long du mur jusqu'au plafond pour aller réveiller les engrenages et mécanismes, qui, à leur tour, renvoyèrent des étincelles. Petit à petit, toute la salle s'anima de roues de toutes les tailles, d'oscillateurs mécaniques et de spirales. Enora découvrit, dans tous les coins des murs, des colonnes et du plafond, de petits yeux couleur d'or qui clignaient. Prudemment, d'étranges personnages s'approchèrent des compagnons.

Ils avaient tous des formes et des tailles différentes, les plus grands ne dépassant pas vingt centimètres de haut, et étaient constitués de pièces récupérées sur des montres et des horloges. Après quelques instants, une centaine d'entre eux se trouvait devant les jeunes gens. Aïlill, intrigué, s'approcha et se mit à renifler une petite roue dentée qui avançait grâce à deux aiguilles tandis que Linotte tenait dans ses ailes sa montre personnelle, en forme d'œuf, inquiète de lui voir pousser des jambes et des bras.

Un couvercle rond, muni de deux mollettes de remontage, avança et s'inclina devant le professeur. Le couvercle s'ouvrit et un cadran moustachu prit la parole :

- Vous voilà enfin ! Nous vous attendons depuis 3600 nouvelles lunes !

- 3667, trois jours, 2 heures 29 minutes et 38, non 39 secondes exactement ! coupa un petit échappement à ancre. Puis, regardant le cadran-moustache, il recula, honteux de son audace.

- Hum, hum, toussa le cadran... Bref, nous sommes au comble de la joie de vous retrouver enfin et... nous sommes impatients de pouvoir Le remettre en fonction...

- Oui... Merci à tous pour votre accueil, mes petits gnomons ! enchaîna le Maître. Je vous présente ces pauvres sans-abris qui ont grand besoin de vous. Il est effectivement temps de ranimer le Gros Horloge. Mais tout d'abord, un petit ménage s'impose !

Enora donna un discret coup de coude à Gus et chuchota :

- Gnomon, c'est bizarre comme nom, tu ne trouves pas ?

Le Maître se tourna vers elle en souriant :

- Gnomon, Majesté, signifie «aiguille de cadran solaire», autrement dit, la première référence du temps, et je vous prie de me croire, mon petit garçon, ces petits êtres méritent bien cette dénomination !

Le cadran-moustache appuya sur sa mollette et ses aiguilles tournèrent

dans les deux sens jusqu'à s'arrêter sur le chiffre XII. Aussitôt, un tintement se fit entendre et tous les petits gnomons s'agitèrent et trépignèrent rapidement. Puis, le cadran appuya sur la seconde mollette et la trotteuse commença sa course. Il prit une de ses aiguilles et, tel un chef d'orchestre pour demander l'attention de ses musiciens, frappa quelques coups sur la tête du petit échappement, toussa et se mit à chanter en cadence :

«Hop, hop, hop,
Trois petits gnomons
Hop, hop, hop,
Rouillés pour de bon
Une, deux, trois,
Tous au décrassage
Plif, plaf, plouf,
dans l'huile de massage»

Et telle une armée, les petits mécanismes bien alignés répétèrent la mélodie en marchant au pas.

Une fois qu'ils furent tous prêts, le cadran, chef des opérations, fit à nouveau tourner ses aiguilles et un nouveau départ sonna :

«Hop, hop, hop,
Trois petits gnomons
Hop, hop, hop,
Travaillent pour de bon
De notre Maître
Ils vont faire l'éloge
Remonter
Sur le Gros Horloge»

Enora et ses compagnons, ébahis, se mirent à taper du pied et des mains pour accompagner les petits engrenages. Ceux-ci, très organisés, se fixaient sur le grand mur de gauche en retrouvant leur place attitrée. Quelques instants plus tard, toutes les pièces étaient ajustées ensemble, formant un immense mécanisme. Cependant, contre toute attente, rien ne se passa.

- Pour sûr, j'm'attendais à un truc... chai pas quoi mais... un truc, dit Gus, déçu.

- Vous avez raison, sergent, acquiesça le professeur, il y a un problème !

- Là... regardez ! montra Enora :

Dans un coin, Linotte discutait tranquillement avec un petit ressort. Le cadran-moustache s'approcha du jeune mécanisme et gronda en tapant du pied :

- Foutu écervelé ! Crois-tu que le temps soit à la séduction ? Si le Grand Maître s'impatiente trop, il va te transformer en fer à cheval et tu passeras ton temps écrasé dans le crottin !

Le jeune ressort, effrayé, sautilla jusqu'à la dernière place qui lui était réservée, à la grande déception de Linotte. Lorsqu'il se synchronisa avec les autres gnomons, une formidable lueur éblouit les jeunes gens et un sonore «Tic Tac» régulier se déclencha.

En ouvrant les yeux, ils virent que les mécanismes peints sur le plafond s'étaient mis à bouger et que les grandes cariatides de pierre venaient de s'animer pour s'épousseter de leurs bras musclés avant de retourner leurs sabliers.

Le Grand Maître se tourna fièrement vers les compagnons et déclara d'une voix solennelle :

- Mes chers administrés, voici le Gros Horloge ! C'est la référence qui mesure le temps en Yggratill, mais qui donne aussi beaucoup d'autres indications.

Enora et ses amis demeurèrent sans voix face aux gigantesques cadrans étincelants qui les dominaient.

Le cadre en cuivre doré atteignait au moins dix mètres de haut. Trois cadrans y étaient enchâssés, l'un au-dessus de l'autre. Au sommet, un petit dragon semblait endormi, crachant de la fumée par ses narines.

Deux fées scintillantes surmontaient le cadran supérieur en virevoltant rapidement pour le recouvrir de fines étoiles d'or. Audessus, des petits êtres bleus aux oreilles pointues et aux grands yeux globuleux s'affairaient. Tous issus de la même race, ils étaient là pour vérifier le bon fonctionnement du Gros Horloge. Tout en haut se trouvaient trois «boss-heures», chargés de surveiller les cadrans ; ils attendaient le rapport, seconde par seconde, de leurs «cour-heures» qui ne cessaient de faire des allers-retours. En dessous, les «coiff-heures» étaient les plus méticuleux : ils avaient la lourde tâche d'arrondir les angles, d'égaliser les boucles et les spirales trop lisses, mais étaient également capable de raser ou de dégrader l'ensemble sur ordre des «boss-heures». Enfin, dans la baie inférieure, les «vide-heures» étaient chargés d'évacuer les rouages usagés ou ne correspondant pas au profil recherché et de les remplacer.

Le cadran inférieur, le plus grand, supportait un calendrier annuel où étaient inscrits les mois et les jours dans le monde réel et en Yggratill ; en regard de ce calendrier qui ne devait tourner qu'une fois par an, une petite flèche inscrivait en lettres de feu le jour de la semaine. Dans le cadran central, qui indiquait les heures, Enora et ses amis observèrent qu'à la place des 12 chiffres qu'ils connaissaient, 12 personnages s'agitaient et se congratulaient d'être revenus à la vie. Ils étaient de toutes tailles et habillés différemment. Ils semblaient

représenter les différents peuples résidant en Yggratill. Ils furent bientôt calmés et remis dans leurs cases respectives par un gros personnage bedonnant, torse nu et chauve qui ne cessait de bâiller en traînant des pieds. Une boule de poils, faisant office d'oreiller, le suivait. Ce doit être le responsable du coucher, se dit Enora, puisque la nuit était tombée.

Le dernier cadran possédait six aiguilles qui s'étaient mises à tourner jusqu'à s'immobiliser sur une des douze cases qui le composaient. Dans chacune d'elles, une petite phrase était inscrite allant, au sommet, de «vie paisible et heureuse» à «anéantissement apocalyptique», en bas. A chaque pointe, une sphère transparente laissait entrevoir l'un des mondes d'Yggratill. Enora put constater que celle représentant l'élément du feu était pointée sur la case «état critique», depuis probablement les destructions et actes criminels commis par Lord Orwald tandis que les cinq autres s'étaient figées au même endroit indiquant «stabilité passagère».

Une septième aiguille, qui symbolisait le monde des Arcanes, était restée immobile dans la case «vision incertaine».

Sous ce dernier cadran, un oculus de forme ovale laissait entrevoir de la lumière alors que la nuit était tombée depuis longtemps. Enora s'approcha pour regarder à travers et découvrit un grand salon dans lequel des couples dansaient la valse. Puis, sa vision se brouilla et elle se retrouva dans un petit wagon, un instant plus tard elle reconnut sa rue : Upper Brook street.

Elle se retourna, l'air interrogatif, vers le Grand Maître.

- Cet oculus permet de visionner Londres. Si on désire s'arrêter sur un endroit précis, il suffit de tourner la clé sur la gauche. Cela permet de vérifier que le temps d'Yggratill est bien conforme à celui des humains.

Gus, lui, s'était approché de deux autres cadrans animés. Sur le premier, un sorcier puissant était frappé d'un éclair et disparaissait. Sur le second, une grande porte noire commençait à se dissiper, laissant entrevoir une forme démoniaque.

- Ce sont les représentations d'Acrux et de Sargas, précisa le professeur : le premier cadran montre en boucle les derniers instants de notre ami et le second nous présente l'évolution de notre pire ennemi...

Fumiko s’approcha du Maître et lui tendit le magnétimontre :

- Je crois que c’est votre œuvre, professeur.

L’homme prit l’objet dans ses mains.

- Effectivement, c’est moi qui l’ait conçu. Belle création, n’est-ce pas ?

- Oui… mais il a été endommagé alors que nous combattions un

Tourmenteur, ce qui nous a empêché de suivre ses agissements. Pouvez-vous le réparer ?

- Un Tourmenteur..., ce nom..., cela fait bien longtemps que je ne l'avais pas entendu..., songea le Grand Maître.

Il retourna l'objet et le détailla sous toutes ses coutures avant de déclarer :

- Hum… je pense que c'est réalisable…Voyons, il me faut… un pignon à lanterne, modèle griffon, un levier à coulisse, un champ magnético-subversif, deux ou trois bricoles… et mes outils. Apportez-moi tout ça !

- Mais nous n'avons pas ça avec nous, se désola Enora. Où voulezvous que nous les trouvions ?

- Ce n'est pas à vous que je m'adressais, mon petit, répondit le professeur. Ça vient, vous autres ? demanda-t-il en levant la tête vers le plafond.

Enora vit alors les personnages peints qui s'agitaient dans tous les sens pour satisfaire le professeur. Quelques minutes plus tard, ils avaient réussi à trouver tout ce qu'il demandait. Un petit calibre à clés, très timide, descendit du plafond dans une nacelle en bois dont le câble était coincé dans un compas d'épaisseur. Il s'inclina devant le Maître qui récupéra les différents éléments indispensables à la réparation du magnétimontre.

L'horloger fixa sa grosse loupe sur ses lunettes et se pencha au plus près de l'objet endommagé, posé sur un établi. Il redressa les roues cylindriques, ôta les aiguilles et arracha les goupilles tordues. Il les remplaça par de plus solides en écailles de dragon. Il calibra ensuite le fil d'or, déroulé par deux engrenages-assistants, pour l'ajuster et consolider l'ensemble. Après quelques minutes et l'utilisation d'objets d'une intense puissance magique, il plaça sa montre à gousset à côté du magnétimontre et posa ses mains sur les deux objets.

Un arc lumineux provenant de la montre à gousset lui traversa le corps en faisant frisotter sa moustache et rejoignit le magnétimontre par l'autre bras. La lumière se fit de plus en plus intense et le Grand-Maître commença à trembler. Ses yeux se fermèrent, il se concentra, saisit les deux objets et les projeta vers le Gros Horloge. Aussitôt, les deux fées envoyèrent une poudre dorée qui les enveloppa tandis que le dragon, qui s'était réveillé, crachait une énorme flamme pour fixer la poudre sur le dessus. Le Grand-Maître du Temps ouvrit ses paumes et prononça d'une voix forte :

- *Transferre facultas !*

Les deux montres étincelèrent de mille feux. Une fois la lueur disparue, les fées rapportèrent les objets en s'inclinant devant le Maître.

Celui-ci retourna le magnétimontre et, satisfait, le tendit à Fumiko :

- Voilà, mon général, cela devrait suffire ! Vous allez pouvoir l'utiliser à nouveau.

- Merci beaucoup ! Nous en ferons bon usage, répondit la japonaise en souriant.

Enora s'approcha de son amie et lui chuchota à l'oreille :

- Comment un Grand-Maître avec de tels pouvoirs peut-il être distrait au point de nous donner sans cesse des noms ridicules ? Fumiko haussa les épaules, démontrant ainsi qu'elle n'en avait aucune idée.

Une autre question brûlait les lèvres de la jeune fille depuis la première fois qu'elle avait vu le professeur. Elle ne tint plus davantage et se risqua à la lui poser :

- Professeur ?

- Qu'y-a-t-il, camarade ?

- Comment se fait-il que vous soyez si jeune ?... Je veux dire... Si, comme Onshi et Minejewel, vous êtes un Grand Maître d'Yggratill et que vous avez participé à la guerre contre Sargas, il y a plus de 300 ans, comment se fait-il que votre corps paraisse si jeune ?

Le professeur sourit :

- C'est gentil de me flatter. C'est vrai que ces derniers temps, je me suis remis au sport et que j'ai gagné un peu de souplesse mais..., hum..., pour être plus concret, d'après mes souvenirs, il me semble que ma charge de Maître du Temps me lie étroitement au Gros Horloge et... comme celui-ci semble s'être arrêté pendant de nombreuses années, j'ai, en même temps que lui, cessé de vieillir... Mais il faut encore que je découvre ce qu'il s'est passé... Dans quelle circonstance ai-je pu perdre la mémoire au point d'oublier tout cela ?

Aïlill se permit, à son tour, de poser une question au professeur :

- A propos de questions d'âge, j'en ai une qui me brûle les moustaches depuis longtemps, déclara le chat en tenant son monocle : comment se fait-il que Lord Orwald, Grand Maître du Feu, ait conservé également la jeunesse ?

- Vous dites, petite belette ?... Orwald... Hum...

- Oui, c'est lui, le premier, qui a tenté de faire revenir Sargas, précisa le félin sans relever la distraction du professeur.

- Orwald, un Tourmenteur... Pourtant, c'était un de nos amis... Comment son esprit a-t-il pu être perverti à ce point ? songea le professeur

- Je crois qu'il désirait plus que tout acquérir le pouvoir. Il était attiré par la puissance de Sargas. Savez-vous qu'il avait reconstruit son château, tout près de Londres, en asservissant les plus démunis ? expliqua Fumiko.

Le Maître du Temps, choqué par cette révélation, se ressaisit et

réfléchit :

- Voyons... Comme il n'était pas lié au Gros Horloge, il a, sans doute, réalisé une puissante potion de rajeunissement... peut-être à base de sang de Salamandre... Oui..., cet animal est le symbole du feu, je suppose donc qu'il n'a pas eu de problème pour s'en procurer...

- C'est une explication plausible..., songea Fumiko.

Elle n'eut pas le loisir d'y réfléchir plus longtemps car un petit tintement se fit entendre. Le Maître sursauta et prévint les compagnons :

- Si je me souviens bien de ce signal, mes chers administrés, je vous conseille de vite vous serrer contre ce mur et de vous boucher les oreilles !

A peine le professeur eut-il fini sa phrase que le léger tintement laissa place à une très forte sonnerie de trompettes. Les compagnons virent tomber du plafond quinze rouages guillerets qui se mirent à danser au son d'un orchestre. Ensuite, ils se mirent à la queue et suivirent les musiciens pour parader dans le plus grand capharnaüm. Soudain, un gros cylindre métallique fonça sur ce petit monde et les écrasa les uns après les autres, puis il se redressa et les réprimanda sévèrement :

- Ce n'est pas l'heure ! Stupides créatures !

Un gong apparut alors dans ses mains et il le frappa violemment, faisant vibrer les tympans des compagnons. Aussitôt, les petits rouages et l'orchestre reprirent leurs formes et repartirent, tête baissée, déçus.

- Qu'est-ce que ça doit être quand il est l'heure ! déclara Fumiko.

- Euh... il vaut mieux ne pas se trouver ici, répondit laconiquement le professeur.

Chapitre 18 : Arrivée inattendue

- Il est temps d'y retourner ! annonça le professeur.

- D'y retourner ? Mais où ? demanda Enora, perplexe.

- Dans le temps, bien sûr ! Vous êtes là pour ça, n'est-ce pas mon oncle ?

- Euh... oui, c'est exact, bégaya Enora, toujours un peu décontenancée par l'étourderie de cet homme. Maître Onshi nous a dit que vous étiez le seul à pouvoir réaliser ce prodige.

- Prodige ? Oui, c'est vrai. J'accomplis des prodiges ! se délecta le professeur, les yeux brillants, un sourire béat aux lèvres. Puis, reprenant son sérieux :

- Hum..., venez avec moi.

Il avança de manière à se retrouver juste en dessous du Gros Horloge. Il ouvrit sa main en tendant les doigts et trancha l'air de haut en bas. Le mur situé face à lui trembla et, dans un nuage de poussière, s'ébranla jusqu'à s'ouvrir en deux, laissant apparaître le ciel nocturne. Le Maître saisit sa montre à gousset, l'ouvrit et la tendit vers le firmament. Enora eut l'impression que l'objet magique aspirait les lueurs étoilées. Quelques instants plus tard, le professeur referma le couvercle argenté de sa montre, la posa à ses pieds et recula de quelques pas. Le sol se mit à trembler à son tour et une spirale se déroula jusqu'à former un grand cercle doré de dix mètres de diamètre, correspondant à la largeur du Gros Horloge. Petit à petit, les compagnons virent apparaître des centaines de formes nébuleuses. Elles s'approchaient de plus en plus les unes des autres pour former des sphères qui tournaient sur elles-mêmes.

- Ce... ce n'est pas possible ! s'écria Fumiko, incrédule. Vous avez aspiré les planètes !

- Non, caporal, rassurez-vous ! Ce n'est qu'un astrolabe qui représente l'univers. Il est très important qu'il reproduise fidèlement notre carte du ciel à ce moment précis, car pour nous permettre de retourner dans le temps, je vais utiliser l'emplacement des planètes et des étoiles de l'époque choisie.

-Ah... je... je vois...

Le Maître précisa, non sans fierté :

- J'ai conçu moi-même cet astrolabe : il permet, en mesurant la hauteur des astres, de déterminer un instant précis. Ainsi, en partant du moment présent, il est possible de se projeter dans le passé, ou

éventuellement dans l'avenir.

Les compagnons observèrent au centre un trou circulaire. Le Maître tendit ses bras en avant, ferma les yeux et prononça d'une voix solennelle :

- Clic clac, mic mac, tabernacle !

Mais rien ne se passa.

Il s'éclaircit la gorge et reprit :

- Fric frac, tric trac, cour des miracles !

Encore une fois, la formule tomba à plat.

Il commença à s'énerver et débita rapidement :

- Ric rac, sic, sac, oracle !… Bric à brac, tourne dans l'sac, spectacle !... Flic flac, plic, plac, débâcle !...

A ce moment, deux petites roues dentées s'approchèrent du professeur tout échevelé et l'une d'elle tira sur le côté de son pantalon.

- Tchic tchac... Tu veux une claque ?! cria-t-il, les joues rouges d'énervement.

Les petites roues reculèrent d'un pas, déposèrent une grande clef sur le sol et s'enfuirent en grinçant, effrayées par les gestes désordonnés de leur Maître.

Le regard du professeur alterna entre la clé et le trou. Il s'épongea le front, se recoiffa et reboutonna son col. Puis il tenta de prendre un air détaché et jeta un coup d'œil sur les compagnons qui se retenaient pour ne pas éclater de rire. Il toussa :

- Hum, hum... J'ai un peu perdu la main, c'est tout...

Enora put admirer la clef ; elle n'en avait jamais vu de semblable : elle était en or sculpté, dotée d'un anneau composé de deux visages, l'un jeune et l'autre plus vieux. La tige était décorée de fines pierres précieuses finissant en tête de mort. En la ramassant, le Maître expliqua :

- C'est la clef des Gardes-Temps. Les deux visages de l'anneau figurent les âges de la vie et symbolisent le passé et le futur. Mais le dessin sculpté au bout de la tige nous rappelle que, tôt ou tard, chacun finit par mourir. C'est une belle leçon d'humilité...

- Effectivement, reprit Fumiko.

- Bien..., nous allons commencer.

Le professeur enfonça la clef dans la serrure et tourna dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les compagnons purent voir les représentations des planètes s'immobiliser tandis que la trotteuse du Gros Horloge continuait d'avancer normalement.

- Rappelez-moi votre date d'atterrissage, demanda le professeur.

- Le 7 Novembre 1589, répondit Fumiko.

Le Maître tendit son index vers la planète la plus grosse et prononça, en se concentrant :

- *Retrocedere tempum !*

Les astres se mirent à bouger dans le sens inverse et accélérèrent de plus en plus. Les compagnons aperçurent les personnages et les paysages du plafond de la grande salle s'animer également. Enora avait l'impression que les quatre saisons s'enchaînaient de manière inversée : les feuilles tombées venaient se raccrocher aux branches, passaient de l'ocre au vert et redevenaient bourgeons. L'ensemble de la grande salle dans laquelle ils se trouvaient remontait le temps !

Puis les planètes commencèrent à ralentir. Au moment où elles s'immobilisèrent, la clef tourna sur elle-même et une grande colonne de lumière bleue apparut au centre de l'astrolabe, aveuglant les compagnons.

- Voici la porte qui vous permet de remonter 309 ans et 28 jours dans le passé, annonça le professeur. Je vous rappelle les consignes à suivre à la lettre : vous ne devez en aucun cas entrer en contact avec les personnes que vous rencontrerez. Il est impératif de n'utiliser aucune magie. Et surtout, quoiqu'il arrive, n'intervenez que pour remplir votre mission ! Si vous contrevenez, ne serait-ce qu'à une seule de ces règles, vous risquez de modifier le passé, ce qui aurait des conséquences terribles sur notre présent... Sans le passé, rien n'existerait... Enfin, je vous conseille d'être très prudents, car à l'époque où vous vous rendez, la chasse aux sorcières faisait rage...

- Bien, nous ferons attention, assura Fumiko.

- Et... pour revenir ? demanda Enora.

- Rien de plus facile : frappez trois fois très fort, précisa le Maître d'un air détaché.

- Frapper très fort ? Mais...

La jeune fille n'eut pas le temps de finir sa phrase. Un brouillard épais venait de pénétrer mystérieusement à l'intérieur de la grande salle. Très vite, les compagnons ne distinguèrent plus ni les murs ni le plafond décoré.

- Le monsieur t'a dit de frapper très fort, Princesse ! Il n'y a pas à poser de question !

La voix semblait sortir directement du brouillard. Aïlill, les poils dressés, tournait sa tête de tous côtés. Fumiko s'était mise en garde et se préparait à toute éventualité, mais Enora posa sa main sur l'épaule de son amie pour la rassurer :

- Je connais cette voix...

Sortant du brouillard en marchant tranquillement, une jeune fille s'approchait d'eux, un sourire provocateur aux lèvres. Elle était habillée d'une longue robe noire cintrée sous la poitrine, aux manches violettes qui s'évasaient sur ses poignets. Ses yeux étaient cernés de noir et sa bouche ourlée d'un rouge sombre, ce qui faisait ressortir son

teint blafard. Elle était chaussée de bottes en cuir également noir. Une grande croix en bronze pendait à son cou. Malgré des cheveux longs et rouges, séparés sur son crâne par une raie parfaitement centrée, Gus distingua nettement deux pointes qui perçaient ses oreilles et une cicatrice qui barrait son front.

- Mika ! C'est bien toi ? demanda Enora. Elle fit quelques pas pour saluer la nouvelle venue : je... je suis contente de te voir, je n'ai jamais eu la possibilité de te remercier pour ce que tu as fait pour moi... Elle lui sourit et ajouta :

- Tu vas pouvoir te joindre à nous, si tu veux, nous allons avoir besoin d'aide...

Mika la repoussa d'une main et lança sur un ton glacial :

- Ne t'emballe pas, Princesse ! Je ne suis là que pour rencontrer le Maître du Temps et je n'ai aucune envie de m'encombrer d'une équipe de bras cassés !

- Pour sûr, c'est pas ben sympa, ça ! s'indigna Gus.

Mika le détailla du regard et s'esclaffa en l'imitant :

- Pour sûr, je n'suis pas là pour être sympa ! Puis elle regarda Enora dans les yeux :

- Je ne crois pas que ton nouvel ami ait bien compris la gravité de la situation. Ces humains... toujours dépassés par les réalités du monde !

- Pourquoi es-tu si cynique ? Ne crois-tu en rien ?

- Je ne crois qu'en moi ! Je n'ai confiance en personne d'autre, c'est ce qui m'a permis de rester en vie durant toutes ces années... En fait, si, il n'y a qu'une seule personne en laquelle j'avais confiance, malheureusement elle est morte...

Mika avait baissé les yeux un court instant, mais elle se ressaisit immédiatement :

- C'est sans importance désormais... Je ne vais pas vous empêcher de faire le grand saut... Allez-y rapidement que je puisse m'entretenir avec le Maître.

Enora aurait voulu se lier d'amitié avec Mika, mais devant l'assurance et la détermination de cette mystérieuse adolescente, elle sentait qu'il était inutile d'insister. Percevant la déception de son amie, Fumiko intervint :

- Allez Enora, nous avons une mission très importante à remplir. Je pense que cette jeune fille a raison, nos motivations sont différentes. Chacun fait ses propres choix : servir une noble cause ou rester prisonnier de son ego...

Mika s'approcha de Fumiko, en colère :

- Qui êtes vous pour me juger ?! Que savez-vous de ma vie ? Croyez-vous que je sois si libre que ça ?

Fumiko répondit très calmement :

- Je ne juge pas, je constate la situation : Enora vient de t'expliquer que ton aide est la bienvenue car la situation est critique, et toi, tu ne penses qu'à ton intérêt personnel.

Mika ne put en supporter davantage : elle se précipita sur la japonaise et voulut lui saisir le bras. Le poignet de Fumiko effectua une rotation pour l'esquiver et elle recula d'un pas, se mettant en garde. Déterminée, Mika avança en lançant le tranchant de sa main droite vers le cou de son ennemie. La garde de la japonaise lui permit de se protéger ; elle projeta alors sa jambe en avant et percuta la jeune fille d'un puissant coup de talon à l'abdomen. Souple et vive, Mika para cette attaque, saisit l'épaule de la japonaise et réalisa un parfait balayage qui déstabilisa son adversaire. Pour éviter de basculer, Fumiko effectua un saut périlleux arrière, se retourna et s'élança vers le mur. Sous les yeux ébahis des compagnons, Mika rattrapa son adversaire en effectuant un bond prodigieux. A une vitesse fulgurante, les deux jeunes filles alternèrent coups de poing, de pied et parades incroyables, dans un élan aussi esthétique qu'efficace. La japonaise réussit à se glisser derrière son ennemie et la saisit fermement. Mais cette victoire fut de courte durée car Mika lui portait déjà un violent coup de talon, puis, libérée de son emprise, lui jeta une poudre aveuglante au visage. La sombre jeune fille se préparait à achever son ennemie quand la voix d'Enora s'écria :

- Arrête Mika !

Le brouillard avait soudain noirci. Aïlill tendit l'oreille : un bruit lointain l'inquiéta. Une seconde plus tard, il tentait de protéger sa maîtresse : une centaine de chauves-souris les attaquait.

Le professeur ne savait plus où donner de la tête : Fumiko était toujours aveuglée, tandis qu'Enora, Gus, Aïlill et Linotte se défendaient contre les assauts des féroces volatiles.

Le chat, voulant secourir Enora, bondit sauvagement sur une chauve-souris qui lui griffait la tête. Sous son poids, la jeune fille perdit l'équilibre. Gus la rattrapa mais ils étaient trop près du passage dans le temps ouvert par le Maître : ils furent aspirés d'un coup.

Fumiko, les yeux piquants, cria :

- Enora !

Mika profita de l'occasion pour envoyer un violent coup de pied à la japonaise, qui, bien qu'encore gênée, dévia l'attaque mais tomba à la renverse dans la grande Colonne de lumière bleue en saisissant la jambe de son adversaire. Les deux jeunes filles disparurent aussitôt.

Chapitre 19 : Saut dans le passé

Pendant quelques secondes qui lui parurent interminables, Enora se sentit tomber dans un puits sans fond. Elle ferma les yeux et lorsqu'elle les rouvrit quelques instants plus tard, elle se retrouva dans une grange, sur un tas de foin. Un peu étourdie, elle se releva en se frottant les coudes endoloris par son atterrissage forcé.

- Marre ed' me ramasser par terre ! 'Peuvent pas améliorer leurs passages, non !? grommelait Gus.

- Gus ? C'est toi ? demanda la jeune fille.

- 'videmment !

- Que s'est-il passé ?

- J'crois bin qui s'est passé qu'on est dans l'passé !

- La Colonne du Temps... elle nous a aspirés. Tu as raison ! Et... Fumiko et Mika qui se battaient... elles ne nous ont pas suivis ! s'exclama la jeune fille.

- Si, si, je suis là, répondit une voix en dessous d'eux.

Fumiko, bien que téléportée après ses compagnons, était déjà à l'affût, observant la rue par les interstices de la porte en bois.

Enora descendit la rejoindre tandis que Gus vidait sa casquette remplie de foin en râlant.

- Et Linotte ? Et Aïlill ? s'inquiéta-t-elle.

- Ils n'ont pas pu nous suivre, je crois..., répondit Fumiko en se massant les avant-bras malmenés par sa lutte avec Mika.

- Chuis désolé, fit Gus. J'ai essayé d'vous ret'nir mais j'ai été aspiré par c'te maudite Colonne...

- Ne t'excuse pas, répondit Enora. D'une part, il fallait que nous la traversions pour arriver ici, et d'autre part, c'est la colère de Mika qui nous a fait basculer précipitamment dans le passage.

- L'colère ?! Mais non, c'tait des chauves-souris !

- Je crois qu'elles étaient dirigées par cette charmante jeune fille, renchérit Fumiko.

- Exact ! dit une voix grinçante derrière eux.

Aussitôt, Fumiko se mit en garde.

- Ça va, ça va ! la calma Mika. On ne va pas passer notre temps à se battre. Déjà que je me trouve dans de sales draps à cause de vous ! D'ailleurs... où nous avez-vous envoyés, Princesse ?

- Je..., je crois que nous sommes à Mortlake, le village de John Dee.

- Génial ! Me voilà prisonnière dans un village miteux, avec deux

paysannes et leur épouvantail ! se moqua Mika en regardant d'un œil narquois le jeune homme qui avait encore du foin plein ses vêtements.

- Mika, ça suffit ! la sermonna Enora. Nous avons une mission de la plus haute importance à mener. Alors, soit tu viens avec nous sans faire d'histoire, soit tu restes ici !

Sans se départir de son sourire provocateur, Mika enchaîna :

- Te fatigue pas, Princesse, je ne reste pas avec vous. Les embrassades et les histoires au coin du feu, c'est pas mon truc !

Elle se dirigea vers la porte pour sortir mais Fumiko lui barra le passage.

- Enlève ton bras tout de suite ! gronda Mika.

Fumiko la regarda dans les yeux :

- Que comptes-tu faire ?

- Je n'ai rien à te dire sauf que je repars d'où je viens. Enora intervint :

- Nous ne sommes plus en 1898. La Colonne du Temps nous a téléportés en 1589 !

Mika chercha autour d'elle le moyen de retourner au XIXème siècle... :

- Et ta Colonne, où est-elle ?

Les trois compagnons regardèrent autour d'eux dans la grange :

- L'a raison ! intervint Gus. L'est où c'te porte ?

- Elle est sûrement plus loin, suggéra Enora afin de rassurer le jeune homme.

Fumiko intervint :

- En tous cas, nous ne devons pas traîner ici ! Puis elle fixa Mika dans les yeux :

- Comme te l'a déjà dit Enora, nous nous trouvons dans le passé et nous avons une mission de la plus haute importance à mener. Pour la dernière fois, si tu veux nous aider, tu es la bienvenue, mais nous ne devons en aucun cas intervenir sur d'autres éléments de cet espace-temps. Une fois notre tâche accomplie, nous trouverons un moyen pour retourner en 1898. Alors, que décides-tu ?

Mika ne lâcha pas Fumiko du regard et lui répondit sèchement :

- Apparemment, je n'ai pas le choix, mais je ne suis pas là pour faire équipe avec vous, tenez-le vous pour dit.

Enora hocha la tête.

- Bon, il faut d'abord changer d'apparence car nos vêtements sont sans doute trop modernes pour passer inaperçus au XVIème siècle, dit Fumiko en toisant la tenue de Mika.

- Je trouve que l'épouvantail est très bien assorti à ce monde arriéré, se moqua Mika en regardant Gus.

Celui-ci, faisant mine de ne rien entendre, revint avec trois tenues

de paysans : des chemises taillées dans une toile épaisse, trois vestes et pantalons ainsi que des bonnets parsemés de trous. Mika fit la grimace :

- Jamais je ne porterai ces loques ! Et... je n'suis pas un homme, il me semble.

- Cesse de te plaindre ! la réprimanda Fumiko. Nous n'avons pas le choix.

-Et toi,... Gus ?

- Oh, pas d'souci ! Avec ma belle ch'mise et mon gilet, j'vais passer pour un riche ici ! C'est pas mon truc, mam'z'elle, mais j'vais être obligé de m'faire passer pour vot' patron...

- C'est ça, cours toujours boss, l'épouvantail ! ricana Mika. Fumiko fit cesser les hostilités et ordonna :

- Dépêchons-nous de nous changer. Gus, va dehors pour faire le guet et essaye de repérer des indices qui pourraient nous aider à trouver John Dee.

- D'acc', mais chais pas à quoi y r'ssemble c't'homme.

Une fois les trois jeunes filles déguisées en paysans du XVIème siècle, elles sortirent de la grange et se dirigèrent vers Gus, adossé à une maison en torchis.

- J'espère au moins que vous avez une description de l'homme que vous recherchez ? demanda Mika.

- Non, aucune... admit Enora.

- Bravo ! Quelle organisation, Princesse ! Ça ne m'étonne pas que tu te retrouves toujours dans des situations impossibles !

- Tu voulais sans doute que nous trouvions des photos ! Ça n'existait pas en ce temps là et...

Gus avait fait taire Enora en mettant son doigt devant sa bouche :

- Chut mam'z'elle ! J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle pour vous.

- Que veux-tu dire ? demanda Enora.

- Bin, j'crois qu'votre prof, y s'est trompé : r'gardez là-haut...

Les trois jeunes filles lurent sur un panneau d'indication en bois : Mortlake : 10,5 Miles.

- Quoi !? Nous sommes à plus de dix miles de notre destination ! s'écria Enora.

- Calmez-vous mam'zelle, c'était la mauvaise nouvelle, mais j'crois qu'dans vot' vision, tout à l'heure, vot' John Dee n'était pas encore chez lui, n'est-ce pas ? chuchota Gus. Alors, si l'prof s'est pas trompé d'année, il s'peut que celui qu'on cherche n'soit pas bien loin. Et... dans les environs, je n'vois qu'un groupe ed' bourgeois. Gus pointa son doigt droit devant lui et continua :

- C'est c'te groupe, là-bas. Y sont quatre...Y a plus qu'à trouver l'bon

bonhomme !

Devant la remarque très pertinente de Gus, les compagnons décidèrent de s'approcher et se mirent à écouter discrètement les discussions des quatre gentlemen qui se trouvaient à quelques mètres d'eux :

- ...voilà le fin mot de l'histoire, dit l'un.

- C'est bien beau, cher ami, mais moi j'ai pu entendre, il y a deux jours, le 5 Novembre, à la Cour de notre altesse, un concert du prodigieux luthiste John Dowland. Il est très impressionnant. C'est sans doute l'artiste le plus doué de sa génération !

- Il y a deux jours, le 5 Novembre, chuchota Fumiko, donc nous sommes bien le 7, la veille du retour de John Dee chez lui. Nous devons y parvenir ce soir... Heureusement que le professeur ne s'est pas trompé !

- Je ne suis pas d'accord, répliqua un troisième homme, que faitesvous de Shakespeare ?

- Shakespeare ! Mais cher ami, il a disparu ! Il a quitté Londres et personne ne l'a revu depuis longtemps. Croyez-moi, nous n'allons plus entendre parler de lui. Dans quelques années, personne ne se souviendra de ce nom. Les gens diront : Shakespeare ? Est-ce le nom d'une nouvelle médecine ? Ah, ah, ah...

Les trois autres interlocuteurs se mirent à rire. Le premier reprit :

- Mes amis, comme vous le savez, je reviens d'un long voyage en Europe et il me tarde de me reposer. La nuit tombe, je vous souhaite le bonjour chez vous.

- Où dormez-vous ce soir ?

- J'ai trouvé une petite auberge à deux pas.

Puis il salua ses amis et s'éloigna. Il fut néanmoins rappelé par l'un d'eux :

- John ! N'oubliez pas l'invitation de Mary : nous avons hâte que vous nous racontiez vos fascinantes découvertes !

A ce nom, les quatre compagnons sursautèrent. C'était lui, John Dee : un homme au visage allongé et austère duquel descendait une longue barbe blanche en forme de pointe. Il portait une fraise autour du cou et un capuchon noir sur la tête. Sous sa cape d'hiver, il arborait une veste rouge à boutons. Dans sa main droite, une lourde valise en cuir noir et dans la gauche, des parchemins enroulés.

Discrètement, la petite troupe le suivit en longeant les murs. Chacun tenait son rôle si quelqu'un venait à les rencontrer : Gus jouait, non sans plaisir, le maître ; il passait en premier et était accompagné de trois de ses serviteurs. Mika fermait la marche en vérifiant qu'ils n'étaient pas suivis.

Au bout de dix minutes, le mathématicien entra dans une auberge.

Les quatre amis s'arrêtèrent à quelques pas.

- C'est la vision que j'ai eue, déclara Enora. Il va rester ici cette nuit. Cela correspond aux déclarations de Maître Onshi. John Dee ne retrouvera sa maison que demain, le 8 Novembre, et le vol aura déjà été commis. Nous devons partir tout de suite.

- Vous avez une adresse, je suppose ? demanda Mika sur un ton provocateur.

- Bien sûr ! insista Fumiko, un sourire aux lèvres. Le mathématicien habite à Mortlake dans le comté de Surrey au Sud- Est de Londres. Le problème, c'est que, pour parcourir les dix miles, il nous faudrait environ trois à quatre heures de marche, nous risquons d'arriver trop tard ! Et comme nous ne pouvons utiliser la magie...

- Pas d'souci ! Pour sûr, r'gardez c'te beauté ! lança Gus en désignant un vieux chariot attelé par un cheval.

- Monter là-dedans ?! Jamais ! râla Mika.

- Je croyais qu'il ne fallait pas intervenir pour modifier la réalité de cet espace-temps... Si nous volons un chariot, ça va se voir, objecta Enora.

- Z'inquiétez pas, mam'z'elle.

Gus désigna du menton un homme bedonnant, endormi à côté de la charrette, qui ronflait bruyamment :

- Vu la bouteille qu'a bu l'patron, l'est pas prêt d'se réveiller ! Nous prenons l'chariot ; dans une heure, n'sommes arrivés et l'cheval r'vient tout seul chez lui, ni vu, ni connu ! Qu'est-ce vous z'en dites ?

Fumiko regarda Enora :

- Je crois que nous n'avons pas trop le choix, encore une fois.

Malgré la mauvaise humeur de Mika qui trouvait l'odeur insupportable, les trois jeunes filles montèrent dans le chariot tandis que Gus détachait doucement le cheval. Sans le moindre bruit, il se mit aux rennes et conduisit l'équipage hors de Londres.

Chapitre 20 : Mortlake

Arrivé dans le village de Mortlake, Gus fit ralentir le chariot. Il faisait nuit depuis déjà quelques heures et la pleine lune éclairait la grande rue d'une lumière blafarde. Les filles s'étaient assoupies, enveloppées dans leurs manteaux car ce mois de novembre 1589 était glacial.

Ne sachant pas où se trouvait la maison du mathématicien, il s'approcha d'un homme qui marchait sur le bas côté. Il se dit qu'il n'y avait pas grand risque à demander son chemin. Il prit une voix assurée en tentant de dissimuler son accent :

- Dites-moi, mon brave, connaissez-vous l'taul..., hum..., le lieu de résidence de M'sieur Dee... j'veux dire, du respectable professeur Dee ?
- Vous l'tournez à droite, puis gauche, sortez par l'rue deul' ferme, puis cent mètes et z'y êtes.
- Pour sû..., je veux dire, merci mon brave !
- Y s'passe une 'tite fête chez l'scientifique ?
- Pourquoi ça ?
- Z'êtes pas l'premier à m'd'mander s't'adresse !
-Ah... euh... oui, c'est s'nanniversaire ! Hum..., euh... merci !

Gus n'attendit pas la réponse de l'homme et s'éloigna rapidement. Il ne savait pas pourquoi, mais cela l'inquiétait de savoir qu'une autre personne avait demandé l'adresse du mathématicien.

Il suivit l'itinéraire indiqué et s'arrêta avant d'atteindre la maison. Il réveilla les filles et leur indiqua l'habitation du doigt.

Après avoir épié les environs, ils décidèrent de s'approcher de la haute bâtisse en pierre. Arrivés au niveau de la grille d'entrée, ils constatèrent qu'elle était ouverte.

- Sans doute le vent, rassura Fumiko.
- Ou un rôdeur ! précisa Mika.
- Tu as raison, soyons sur nos gardes, insista Enora.

Ils marchaient à pas de loup dans la pelouse pour éviter de faire craquer les graviers du chemin central. A quelques mètres de la porte d'entrée, Mika fit un geste et les trois compagnons s'immobilisèrent : une faible lueur chancelait à l'intérieur de la maison. Enora sentait son cœur battre dans ses tempes : il y avait quelqu'un chez John Dee et ce ne pouvait être le mathématicien, resté à Londres. Après quelques instants, les quatre jeunes décidèrent d'en avoir le cœur net. Ils se

baissèrent et, profitant d'un nuage cachant la lueur de la lune, avancèrent dans un silence absolu.

Arrivés sous une fenêtre au vitrage surmonté de losanges opaques, ils se redressèrent prudemment pour voir l'intérieur. Ils distinguèrent une ombre noire qui s'agitait, une bougie à la main. Un homme assez grand fouillait la pièce en renversant tout sur son passage. Il avait l'air furieux de ne pas trouver ce qu'il cherchait. Ils ne pouvaient voir son visage. Soudain, il s'approcha de la fenêtre et scruta l'obscurité du jardin. Les quatre compagnons n'eurent qu'une seconde pour se baisser et éviter d'être découverts.

Juste au-dessus d'eux, l'homme, immobile, observait les environs pour vérifier qu'il était bien seul. Enora apercevait sa respiration créer des volutes de fumée dans l'air froid à quelques centimètres au-dessus de sa tête. Le moindre frémissement donnerait l'alerte. Après deux longues minutes, l'homme tourna les talons pour continuer sa fouille et les jeunes s'autorisèrent à respirer normalement.

Doucement, Fumiko se redressa et risqua un œil par la fenêtre. Ne décelant plus la lueur de la bougie, elle conclut qu'il devait avoir changé de pièce. Avec la plus grande discrétion, les quatre jeunes gens contournèrent la maison pour trouver une issue plus discrète. Il fallait absolument mettre la main sur le fameux code avant lui !

Derrière le bâtiment, ils découvrirent une petite porte entrouverte ; probablement l'entrée empruntée par le mystérieux voleur. Par chance, elle ne grinçait pas. Ils avancèrent et se cachèrent dans un coin. A quelques mètres, l'homme continuait ses recherches. Ils entendaient chuter de grosses masses sur le sol avec un bruit sourd. Probablement des livres, se dit Enora. L'homme devait être dans la bibliothèque de John Dee. C'est à cet endroit qu'elle avait vu le mathématicien en pleurs, découvrant le vol. Donc, il n'a pas encore été commis mais il le serait dans quelques instants. Il fallait intervenir immédiatement !

Elle regarda, paniquée, Fumiko, qui était arrivée aux mêmes conclusions que son amie.

Ne pouvant utiliser leur magie, les compagnons se munirent des objets entreposés à proximité qu'ils utiliseraient pour neutraliser l'individu. En chuchotant le plus bas possible, ils établirent un plan d'attaque : Enora et Gus devaient entrer dans la pièce en criant pour effrayer leur ennemi et en lui jetant de la suie au visage pour l'aveugler, tandis que Fumiko et Mika étaient chargées de l'immobiliser grâce à leurs cordages. Il fallait être parfaitement coordonné pour qu'il n'ait pas le temps de réagir. Deux par deux, ils se dirigèrent vers la bibliothèque à travers un couloir sombre. Ils se placèrent de chaque côté de l'encablure de la porte et observèrent un

instant : l'homme était assez grand et portait un costume noir. Il semblait faire partie de la haute société du XVIème siècle et son visage était marqué par l'âge. Son regard était dur et déterminé ; il gronda de colère :

- Impossible de mettre la main dessus. Si je ne le retrouve pas, c'en est fini de moi !

Il venait de retourner une pile de livres et s'approchait de la bibliothèque pour vider une de ses étagères. Il se trouvait là, à moins de deux mètres d'eux, et tournait le dos à la porte. C'était le moment !

Les compagnons respirèrent un grand coup, Enora regarda Gus intensément et donna le signal.

Comme un seul homme, ils hurlèrent en bondissant dans la pièce. L'homme sursauta et ne put réagir en recevant le contenu des deux seaux de suie dans la figure. Enora et Gus se saisirent de ses bras pour éviter qu'il ne bouge.

- A vous ! hurla Enora.

Aussitôt, Fumiko et Mika bondirent pour attacher l'homme qui se débattait furieusement en rugissant.

Fumiko réussit à saisir un de ses poignets : il ne restait plus à Mika qu'à l'entourer avec son lien, mais la jeune fille restait immobilisée sur le pas de la porte, comme pétrifiée.

- Qu'attends-tu Mika !? cria Enora. Nous ne tiendrons pas longtemps !

Elle ne put finir sa phrase : elle reçut un coup qui la repoussa violemment contre le bureau. Sa main libérée, l'individu saisit Fumiko par les cheveux et la projeta contre la bibliothèque. Gus bondit pour encercler la taille de son agresseur mais celui-ci se dégagea et le bouscula. Le jeune homme perdit l'équilibre et tomba à la renverse sur une petite commode où l'homme avait posé sa bougie. La chandelle chancela et tomba par terre, au beau milieu d'une multitude de parchemins. En une seconde, les papiers s'embrasèrent et le feu se propagea à travers la pièce.

- Qu'avez-vous fait ! hurla l'homme, au comble de la colère. Vous allez le payer cher !

Il voulut s'approcher d'Enora pour la saisir mais un livre enflammé manqua de l'éborgner. Furieux, il se tourna vers Mika. Celle-ci lui envoya un autre exemplaire qui embrasa son costume. L'individu se précipita en criant vers la jeune fille et, au moment de la percuter, se transforma en une nuée noire qui la traversa.

Gus releva Enora et cria :

- Faut sortir ! Tout d'suite !

Enora secoua Mika, encore déboussolée par la scène qui venait de se dérouler, et l'emmena à l'extérieur.

Ils se retrouvèrent dans le jardin, à moitié asphyxiés. Enora, reprenant ses esprits, se retourna vers la bâtisse en flammes. Elle eut un frisson de terreur et cria :

- Fumiko ! Où est Fumiko ?

- Dans..., dans la maison, balbutia Mika, encore choquée.

Gus voulut se précipiter à l'intérieur mais une grosse poutre enflammée faillit l'écraser et lui barra le passage. Enora aperçut alors une centaine de personnes, tenant des torches et des fourches, s'avancer vers eux de manière menaçante.

- C'est lui ! cria une voix forte. 'M'a d'mandé où habitait l'scientifique !

Alors que le paysan avait commencé à s'approcher, il s'immobilisa, terrifié face à l'étrange Mika : ses yeux cernés de noirs, son teint blafard, les deux pointes qui perçaient ses oreilles, son déguisement déchiré qui laissait entrevoir son costume étrange mais surtout, la croix renversée qui pendait à son cou lui suffirent. Il hurla en la pointant d'un doigt tremblant :

- L'diable ! Belzébuth !

Toutes les fourches se pointèrent vers les trois jeunes gens. Ils ne pouvaient faire un geste, ni pour s'échapper, ni pour secourir Fumiko qui allait périr dans l'incendie.

- Au bûcher les sorciers ! cria une femme très hostile.

- Pas besoin d'se fatiguer, l'bûcher brûle déjà ! enchaîna un vieil homme barbu. Y'a qu'à les enfermer dedans !

La foule acquiesça et les fourches firent reculer les compagnons vers le brasier. Tout paraissait perdu... ils ne pourraient jamais s'échapper face à ces gens si nombreux ni sauver Fumiko de son destin tragique...

A ce moment, Gus se souvint des paroles du professeur. Il fouilla rapidement dans son sac et ses doigts frôlèrent ce qu'il cherchait. Il chuchota aux filles :

- Quand j'vous l'dirai, plaquez-vous au sol...

- Ce n'est pas le moment de plaisanter ! le réprimanda Enora.

- Vous voulez qu'on s'sauve, non ?

- Bien sûr, mais surtout il faut aider Fumiko, très vite !

-Alors, faites c'que j'dis !...

Gus montra une telle détermination que les deux filles hochèrent la tête. De toute façon, elles n'avaient pas d'autre solution.

- Prêtes ?... Maintenant !

Elles se jetèrent dans la pelouse lorsque Gus lança trois enveloppes en papier gondolé dans les flammes. Une seconde plus tard, trois fortes explosions retentirent, affolant les villageois.

- Et alors ? demanda Mika à Gus. C'était ça ton plan...?

Gus paraissait déçu. La surprise passée, dix villageois, furieux, se

précipitèrent la fourche à la main en hurlant sur les jeunes allongés par terre :

- Z'allez crever !

C'est la fin, pensa Enora, terrifiée, elle ne reverrait plus jamais son père...

Mais juste avant que les fourches ne les transpercent, ils se sentirent aspirés vers le ciel.

Chapitre 21 : Retour chaotique

Ils se retrouvèrent dans un énorme tube lumineux qui les entraînait à toute vitesse dans un bruit assourdissant. Les compagnons criaient, terrorisés par ce nouveau coup du sort. Malgré sa frayeur, Enora pouvait distinguer des paysages et des silhouettes sur les parois qui les entouraient. Plusieurs fois, ils furent secoués violemment lorsque les images se brouillaient autour d'eux. Soudain, ils furent séparés et Enora se retrouva dans un tube plus étroit. La vitesse ralentit et elle reconnut un visage qui lui était familier : c'était sa mère, Sara, qui se trouvait sur le pont d'un grand voilier. Enora voulut la toucher mais elle la traversa. Brusquement, des cris déchirèrent la nuit et une dizaine de spectres se ruèrent sur le navire. Une bataille s'engagea entre des sorciers, compagnons de Sara, et leurs effrayants assaillants. Les images accélérèrent et Enora sentit son corps aspiré de plus belle. Elle retrouva sa mère alitée dans une grande chambre, son père à son chevet, puis tout devint flou. Le corps de la jeune fille fut fortement compressé et elle endura une dernière vision : les docks de Londres, une silhouette courant vers le port maritime et le bruit d'une explosion. Enora ne put s'empêcher de crier en tendant le bras vers cette ultime image, puis elle se cogna violemment à Mika lorsqu'elle fut projetée dans le tube plus large de la Colonne du Temps. Comme précédemment, la vitesse ralentit et Enora put assister à une scène extraordinaire : elle voyait une autre Mika qui s'enfuyait à travers la nuit ; elle était poursuivie par une dizaine d'hommes vêtus de noir ainsi que par d'horribles monstres ressemblant à de gros chiens qui aboyaient furieusement. Les images s'accélérèrent et cette autre Mika était maintenant soignée par une femme dont Enora ne distinguait pas le visage. Puis, l'étrange fille blessée s'enfuyait et ne cessait de courir jusqu'à son arrivée à Londres. La dernière image qu'Enora put apercevoir correspondait à leur première rencontre dans le parc du château de Lord Orwald, le soir de ses douze ans... Encore une fois, la jeune fille subit une puissante aspiration, elle ne put en supporter davantage et perdit connaissance.

Le cœur encore battant, elle ouvrit les yeux et constata avec étonnement qu'elle était revenue dans le Gros Horloge. A ses côtés, Mika et Gus se remettaient doucement de leurs émotions. Elle fut saisie de panique et chercha Fumiko du regard. La japonaise était

allongée, inconsciente, à quelques mètres d'eux.

Enora se précipita sur le corps inanimé de son amie.

- Fumiko ! M'entends-tu ?! C'est Enora ! Reviens à toi, s'il te plaît ! Des larmes apparurent dans les yeux de la jeune fille face au corps inerte. Mika intervint : elle prit dans ses mains le visage d'Enora et lui dit fermement :

- Ne te laisse pas envahir par tes émotions, concentre-toi !

Devant la détermination de Mika, la jeune sorcière respira profondément, ferma les yeux puis posa une main sur le front de Fumiko, de l'autre, elle saisit son médaillon et prononça d'une voix forte :

- *Salvus !*

Un halo lumineux entoura le médaillon puis s'enfonça dans la bouche entrouverte de la japonaise. Progressivement, la fumée qui avait intoxiqué Fumiko s'échappait de ses narines et de sa gorge dans un nuage noirâtre. Enora fit glisser sa main jusqu'au torse de son amie et ses cheveux s'élevèrent.

- Reculez-vous ! cria-t-elle, et une décharge électrique s'enfonça dans le cœur de Fumiko pour le faire repartir. La puissance de la jeune fille s'amplifiant, elle lança encore trois décharges, faisant, à chaque fois, se contorsionner violemment le corps de son amie.

Après une dernière tentative, Fumiko toussa de la poussière noire.

Elle était sauvée.

Enora ouvrit des yeux emplis de larmes en souriant, puis s'écroula de fatigue.

Quelques minutes plus tard, elle reprit ses esprits. Elle sursauta quand elle vit une grosse tête ronde à dix centimètres de son visage. Elle se faisait ausculter par un engrenage muni d'une trousse de premiers secours. Plusieurs autres, probablement les assistants du premier, vérifiaient le bon fonctionnement de ses bras et de ses jambes.

- Ça suffit, ça suffit ! siffla Linotte en faisant fuir les petits êtres à grands coups d'ailes.

- Ah ça, vous nous avez fait une sacrée peur ! dit Aïlill en s'approchant de sa maîtresse. Quand nous avons compris que vous étiez tous tombés dans la Colonne du Temps, nous ne savions pas si vous seriez en vie à l'arrivée, surtout que le professeur n'avait pas eu le temps de régler tous les paramètres !

- Hum..., toussa le professeur, que vouliez-vous que je fasse de plus ? Vous m'avez déconcentré avec votre dispute puérile ! Bon, passons à autre chose, voulez-vous ? Comment vous sentez-vous mon général ?

Enora se releva doucement et ne put s'empêcher de sourire en entendant ce nouveau surnom.

- Ça va... enfin... je crois, balbutia-t-elle.

- Alors, matelot, expliquez-moi ce qu'il vous est arrivé dans le passé.

Enora tourna la tête pour s'assurer que Fumiko allait mieux et, apercevant le visage noirci mais souriant de son amie, commença son explication :

- Nous sommes bien arrivés le 7 novembre 1589 mais à Londres, pas à Mortlake ; nous avons vu John Dee qui rentrait de voyage et nous sommes allés chez lui pour récupérer le code et..., c'est là que tout s'est compliqué...

- Continuez, demanda le Grand Maître, impatient.

- Un homme nous précédait : il fouillait partout à la recherche de quelque chose. Nous nous sommes battus et... une bougie est tombée, enflammant la bibliothèque puis la maison en entier.

- Vous voulez dire que c'est... vous qui avez provoqué cet incendie !?

Enora hocha lentement la tête, consciente de la gravité de la situation.

- Mais..., sans l'intervention de Gus, nous aurions tous péri, tués par les villageois qui nous encerclaient.

Le professeur regarda le jeune homme avec interrogation.

Gus plaida :

- Pour sûr, j'sais pas faire d'magie, prof ! J'ai pris juste un peu d'poudre à canon qu'j'utilise dans mes expériences. J'voulais faire comme z'avez dit pour rev'nir ici : «frappez trois fois très fort !»

Cette réponse décalée du jeune homme ne rassura pas le professeur.

Il s'assit, le regard perdu, et prononça lentement :

- Le temps a été modifié.... c'est terrible...

Gus essaya de se justifier :

- On d'vait attraper c'te voleur sans souci..., mais elle n'nous a pas aidés... dit-il en désignant Mika.

- C'est vrai, renchérit Enora, pourquoi es-tu restée inactive ? Si nous avions maîtrisé cet homme, il n'y aurait pas eu d'incendie ! Tu avais l'air pétrifiée ; ne me dis pas que tu as eu peur ?!

Mika avait perdu son air arrogant. Elle avait le regard vague, triste et incrédule. Elle répondit d'une voix monocorde et hésitante :

- Je ne pouvais pas me battre contre lui car..., c'était... mon grand père...

Tout le monde s'arrêta et la regarda avec stupéfaction.

- Ton... ton grand père ? Tu en es sûre ? demanda Enora.

- Oui, sans aucun doute, quand j'étais petite son portrait était accroché dans le grand salon, chez mes parents..., et son regard me terrifiait tellement que j'évitais d'entrer dans cette pièce quand elle n'était pas éclairée. Je ne l'oublierai jamais...

- Mais... attends... ce n'est pas possible ! Nous sommes retournés en

1589, il y a 300 ans !

- 309 ans et 28 jours pour être exact ! précisa Aïlill, sans se détacher de son flegme.

- Bref..., comment ton grand père pouvait vivre il y a si longtemps ?

La jeune fille mystérieuse resta muette, comme si elle protégeait un lourd secret. Enora s'approcha et tenta de la persuader :

- Je ne connais rien de toi, pourtant, lors de notre première rencontre[7], tu avais l'air de savoir tout sur ma vie.... D'après ce que j'ai vu lors de notre retour dans la Colonne du Temps, tu as fui pendant très longtemps... et une femme t'a recueillie... Pourquoi ?... Explique-moi... Tu peux avoir confiance.

Mika regardait Enora et celle-ci crut déceler deux larmes au coin de ses yeux. Elle bégaya :

- C'est vrai que j'ai fui pendant de nombreuses années... je ne pouvais me cacher nulle part, ils m'auraient retrouvée... La seule personne qui m'a ouvert les bras était..., elle regarda profondément Enora et articula : ta mère, Sara.

- Tu as été sauvée par ma mère ! s'étrangla Enora, stupéfaite.

- Oui, elle m'a beaucoup aidée et a même trouvé quelqu'un qui a pu me délivrer..., enfin en partie...

- Que veux-tu dire par «délivrer» ? demanda la jeune fille.

-Je...

Mika s'arrêta de parler ; un brouillard sombre s'engouffra dans la grande salle.

- Ah non, tu ne vas pas recommencer ! s'indigna Fumiko.

- Ce n'est pas moi..., répliqua Mika. Puis, effrayée, elle fit un pas en arrière :

- Ils... ils sont là, ils m'ont retrouvée ! C'est à cause de mon grand père ; je suis sûre qu'il m'a reconnue et il me cherche depuis 300 ans... je... je mets en péril votre mission... Je dois partir...

La jeune sorcière, sans laisser aux autres le temps de répliquer, tourna les talons, se précipita vers une fenêtre ouverte et, sans hésiter, sauta dans la nuit noire.

Deux secondes plus tard, une forte détonation fit sursauter tout le groupe : le toboggan par lequel ils étaient arrivés venait d'être pulvérisé. Trois hommes revêtus de capes noires avaient surgi dans la grande salle.

- Alors... il paraît que la mémoire vous est revenue ? ricana le premier en s'adressant au professeur. Ça tombe bien, nous avons besoin de vos services...

- Je ne me souviens pas de tout, répliqua le professeur, les sourcils froncés, mais il y a des êtres infâmes que je ne peux oublier, Tourmenteur !

A ce mot, un frisson glaça le dos d'Enora. Elle se souvint de son combat dans la ruelle de Londres et de la puissance de son adversaire. Et là, ils étaient trois ! Pourtant parmi eux, elle ne reconnut pas leur précédent agresseur. Cela signifiait qu'il y avait de nombreux Tourmenteurs !

- Assez parlé, nous sommes venus chercher quelqu'un et récupérer un manuscrit très important. Livrez-les nous et faites bien gentiment ce qu'on vous demande, sinon...

- Sinon ? demanda le professeur, une lueur étincelante dans les yeux qu'Enora n'avait jamais vue auparavant chez cet homme traditionnellement si étourdi...

- Nous allons employer la force !... menaça le second être en noir.

- Qu'y z'y viennent ! répondit Gus, déterminé à défendre ses amis.

- Vous l'aurez voulu ! tonna leur adversaire :

- *Vorax flamma !*

Une énorme flamme fonça sur les amis, brûlant tout sur son passage. Le professeur fut le plus rapide à réagir et cria : *Rallentendo !* en dessinant une ligne ondulée devant lui. Les compagnons virent le temps et les mouvements se ralentir autour d'eux pendant quelques instants. Ils purent ainsi éviter le terrible feu et lancer une contre-attaque :

- *Paralysis !* s'écria Enora en dirigeant son geste vers le premier adversaire. Ses mouvements ayant retrouvé toute leur vélocité, celui-ci esquiva le sort en courant sur les murs grâce au sortilège *Verticalus.* Il envoya une série de flèches acérées dans la direction de la jeune fille et de Gus. Aussitôt, Enora prononça :

- *Protego maxima !* Et les flèches se transformèrent en petites fleurs lorsqu'elles traversèrent le halo bleu du bouclier.

De son côté, Fumiko avait déjà dévié deux attaques envoyées par le second Tourmenteur grâce à son éventail magique. Elle cria :

- *Ejectit !* et un vent violent sortit de sa main. Quand elle ouvrit sa paume, une multitude de petits tourbillons pointus foncèrent vers son ennemi mais, à son tour, celui-ci les esquiva en hurlant :

- *Orbos !* Ce qui créa des dizaines de bulles noires qui absorbèrent les tourbillons.

Le troisième agresseur s'apprêtait à lancer un sort puissant contre le professeur mais celui-ci ne lui en laissa pas le temps en prononçant d'une voix forte qui ne lui ressemblait pas :

- *Auxiliari machinae !* A moi mes petits amis ! Défendez votre maison !

De tous les recoins de la salle, des dizaines de petits engrenages et roues dentées se précipitèrent sur le Tourmenteur qui se débattait furieusement. Il réussit à en détruire quelques uns et à en écraser d'autres mais leur nombre important eu raison de lui. Il fut bientôt

enseveli sous une montagne de petites machines métalliques.

Après un épuisant combat, Fumiko avait profité d'une seconde d'inattention de son ennemi pour le terrasser grâce au formidable typhon qu'elle maîtrisait. Elle aidait maintenant Enora et Gus face à leur assaillant. Celui-ci, non déstabilisé de se retrouver face aux jeunes, lança :

- *Serpens !*

Un éclair vert illumina la pièce et un cobra en surgit. Il tomba aux pieds des trois amis et se redressa pour les attaquer en dardant sa langue fourchue cernée de crocs pointus suintant de venin. Ils n'eurent pas le temps de réagir qu'il bondit à la gorge d'Enora. L'attaque mortelle fut stoppée nette : Aïlill venait de repousser le reptile en le mordant avec force. En une seconde, Linotte, transformée en bébé hippopotame, se projeta violemment sur la tête venimeuse du reptile et la brisa.

- Linotte ? C'est toi ? demanda Enora en observant l'animal gris qui venait de la sauver. Mais déjà le Tourmenteur leur envoyait à nouveau un terrible sortilège :

- *Electros !* Un foudroyant éclair bleuté déchira la salle pour terrasser les compagnons. Le professeur n'eut pas le temps d'intervenir pour sauver les jeunes filles. Face à leur mort certaine, Fumiko et Enora criaient en se protégeant le visage lorsque l'éclair fut dévié par Gus grâce à une épaisse tige métallique endossant le rôle d'un paratonnerre. Mais le sortilège était si puissant qu'il s'écrasa sur une des colonnes retenant le plafond. Plusieurs gros blocs s'écrasèrent sur le second Tourmenteur.

Les amis soufflèrent, se croyant débarrassés de leurs assaillants, mais une lueur verte filtra sous le monticule de petites machines et le fit exploser. Le troisième Tourmenteur était furieux.

Enora le détailla : malgré son regard empli de haine et de colère, il avait le visage d'un homme d'une quarantaine d'années. Les cheveux courts, il était grand et paraissait fort et musclé sous son manteau noir. Il possédait l'insigne des Tourmenteurs : la chevalière en or avec l'Hydre. Elle ne savait pourquoi, mais ce visage lui rappelait vaguement quelqu'un. Elle n'eut pas le loisir d'y réfléchir davantage ; le Tourmenteur, constatant la défaite de ses alliés, seul face à une centaine de petites pièces métalliques menaçantes qui avançaient vers lui, cria de rage à l'attention des compagnons :

- Vous ne perdez rien pour attendre, je la retrouverai, et le code du manuscrit également ! Ainsi, le Seigneur des Ombres triomphera ! Et il disparut dans un brouillard noir.

[7] Voir tome 1 : Enora Scott, le médaillon d'Acrux

Chapitre 22 : Dérives du temps

Une fois le Tourmenteur volatilisé, le brouillard se dissipa rapidement, laissant les compagnons déstabilisés face à une situation catastrophique : le Grand Maître avait raison, ils avaient modifié le cours du temps et la terrible attaque qu'ils venaient de subir devait être une conséquence de leur négligence ! Chacun contemplait avec tristesse les dégâts de la grande salle et les dizaines de petits êtres métalliques sans vie à leurs pieds.

Ils restèrent quelques instants silencieux, la tête baissée, essayant de se remettre de leurs émotions. Encore une fois, ils avaient frôlé la mort de près. Tandis qu'Enora et Aïlill essayaient de ramasser quelques morceaux de gnomons, Fumiko s'approcha de Gus et le remercia :

- Sans toi, nous aurions été foudroyées. Merci de nous avoir sauvées. Comment as-tu fait pour dévier ce terrible éclair ?

- Bin s'savez qu'j'aime bien les sciences. Et là, vous d'vez r'mercier plutôt M'sieur Franklin ! C't'un scientifique et j'me suis inspiré d'son paratonnerre..., pour sûr, chuis content d'pas m'être trompé !

- Comme l'a dit Maître Onshi, tu es effectivement quelqu'un de très précieux, renchérit la japonaise en tapotant l'épaule du jeune homme. Puis, se retournant pour constater les dégâts, elle aperçut le visage attristé du professeur : il se trouvait sur son astrolabe et tenait deux bouts de métal dans la main d'un air désemparé.

- La... la clef des Gardes-Temps. Elle est brisée ! bégaya-t-il.

- Quoi ? s'interrompit Enora. Comment est-ce possible ?

- La dernière attaque du Tourmenteur a été déviée et les blocs de pierre du plafond se sont écrasés sur la clef, expliqua-t-il. La Colonne du Temps a été fermée à l'instant même où elle a été détruite. C'est une catastrophe...

Gus s'approcha du professeur et balbutia quelques mots pour se faire pardonner mais le Grand Maître du Temps se mit en colère, ce qui fit sursauter les compagnons, peu habitués à le voir dans cet état :

- Cessez vos jérémiades ! Il n'y a rien à excuser ! Vous avez sauvé deux vies, matelot, ce qui est bien plus important qu'une petite clef ou que la Colonne du Temps ! Ne vous en faites pas. Je saurai la réparer.

Les trois amis soufflèrent, rassurés devant l'accès de colère de cet homme si étrange mais qui respectait la valeur de la vie. Enora put même distinguer une certaine émotion dans les yeux de Gus face à cette déclaration du professeur.

Pendant qu'ils parlaient, des centaines de gnomons s'affairaient pour réparer les dégâts du combat. Certains étaient montés sur des échafaudages, d'autres faisaient la chaîne pour évacuer les gravats sous la direction sévère et précise du cadran-moustache.

Le professeur l'appela et lui tendit les deux bouts de la clef. Le chef de l'armée des gnomons les regarda l'un après l'autre, salua le Grand Maître sans le moindre mot et repartit. Il avait compris sa délicate tâche.

Après quelques instants, Fumiko, constatant l'émotion de ses amis, ébranlés par le terrible combat et leurs nouvelles découvertes, tenta de recentrer les esprits sur leur mission cruciale :

- Voyons ce que nous venons d'apprendre, commença la japonaise : Mika, bien que ce soit improbable, affirme avoir reconnu son grand-père dans la maison de John Dee. Il était sans doute chargé de dérober le code et de le remettre, soit directement à Sargas, soit à un de ses adeptes. Donc, deux questions se posent : puisque nous avons modifié le temps, où se trouve le code désormais et comment est-il possible que seulement deux générations se soient écoulées en plus de 300 ans ?

Gus et les deux animaux restèrent perplexes face à ces deux interrogations. Le professeur, ayant retrouvé son calme, s'approcha d'eux et arbora un sourire dans lequel Enora décela une certaine fierté :

- Cela vous paraît impossible ? Non, bien sûr que non... Ce n'est pas parce que vous n'avez pas de réponse à une situation qu'elle n'existe pas, déclara-t-il avec ironie. Asseyez-vous, jeunes étudiants, que je prenne le temps de vous expliquer ce que vous ignorez. Préparez-vous, cela risque de vous surprendre...

Face aux regards interrogateurs, le professeur commença :

- Comme vous le savez, je suis le seul à pouvoir intervenir sur le Temps. Cependant, au cours de ses recherches pour devenir invincible, Sargas a tenté également de maîtriser ce pouvoir. Il pensait que s'il réussissait, il deviendrait immortel. Heureusement pour nous, il n'y parvint pas. Par contre, il utilisa des cobayes pour tester ses nouvelles découvertes et en apprécier les résultats. Il fit subir ce traitement à bon nombre de ses ennemis, mais aussi à certains de ses fidèles qui l'avaient déçu. Je ne sais si le grand-père de votre amie était l'un de ses serviteurs, mais je puis vous assurer que s'il n'y a que deux générations qui se sont écoulées en 300 ans, c'est que sa famille est en proie à une terrible malédiction.

- Une malédiction ! s'écria Gus. S'sont vraiment pas bien dans leur tête, ces sorciers !

Enora ne fut qu'à moitié surprise et s'adressa à Fumiko :

- Souviens-toi de la terrible épreuve des revenants de Tyburn qui a failli nous coûter la vie cet été.[8] Nous ne pouvions nous libérer des *Liens de Perdition.* Seule Mika ne pouvait être saisie par ces cordages car elle déclarait être déjà maudite !

- Oui, je me souviens. C'était donc vrai ! comprit Fumiko en se remémorant cet épisode douloureux.

- Pauvre Mika, murmura tristement Enora.

- Oui, c'est bien cruel, bégaya Linotte qui se mit à pleurer à chaudes larmes.

Aïlill s'approcha du volatile et lui tapota le dos pour la réconforter.

Enora se ressaisit en se souvenant d'une phrase, prononcée par Mika elle-même en sortant de la Colonne du Temps :

- Si elle a dit vrai concernant son grand-père..., alors elle nous a également raconté la vérité à propos de ma mère qui a pris soin d'elle.

La jeune fille se tourna vers le professeur :

- Est-ce possible de lever cette malédiction ?

- Malheureusement non... On ne peut guérir totalement des terribles sortilèges lancés par le Seigneur des Ombres car ils sont bien trop puissants. Cependant, peut-être que votre mère a trouvé le moyen d'en atténuer les effets. Il faudrait lui demander.

- Ça va être difficile, répondit Enora, les yeux remplis de larmes. Constatant l'émotion de la jeune fille, le Maître du Temps lui tapota l'épaule :

- Je ne voulais pas vous blesser, mon petit bout d'chou.

A cette dernière appellation, Enora ne put s'empêcher de rire. Elle sécha ses larmes, souffla un grand coup et décida de faire face en se concentrant sur une autre situation qui l'avait également intriguée :

- Professeur, comment expliquez-vous que notre retour au Gros Horloge fut si long et chaotique, alors que notre départ se fit de manière instantanée ?

Le Grand Maître du Temps prit un air très sérieux :

- Comme vous n'avez pas pris en compte mes recommandations, le temps a été modifié en 1589. Tous les événements concernant les personnes présentes ce soir-là le sont donc aussi. C'est pour cela que la Colonne du Temps était si perturbée et que votre retour fut si violent. Vous avez beaucoup de chance d'être encore vivants. Si votre intervention avait modifié un tout petit peu plus le passé, vous ne seriez sans doute pas là pour en témoigner !

- N'a eu chaud ! souffla Gus.

- Affirmatif mon colonel, reprit le professeur. J'ai d'ailleurs vu la Colonne du Temps changer de couleur, ce qui, entre nous, n'était jamais arrivé. Pour être franc, je n'espérais plus vous revoir...

- Pour sûr, n'a vraiment eu chaud ! insista le jeune homme.

Après quelques secondes de silence, chacun prenant conscience de la gravité de la situation, Enora s'aventura à poser une dernière question. Elle prit une petite voix, comme si elle avait fait une grosse bêtise :

- Dans la Colonne du Temps, je me suis retrouvée aspirée à côté de Mika et je crois que j'ai assisté à des passages de sa vie, mais lorsque j'étais seule, j'ai observé des images de mes parents... qu'est-ce que cela signifie ?

- Vous avez été aspirée aux côtés de votre amie ? C'est un événement assez inhabituel...

Le professeur réfléchit quelques instants avant de répondre :

- Cela doit vouloir dire que vous partagez une histoire commune... Et lorsque vous vous êtes retrouvée seule, votre irrésistible envie de connaître vos origines vous a propulsée dans une dérivation du temps qui vous concerne. Vous y avez entrevu certaines des étapes importantes de la vie de votre famille. Sans doute le médaillon que vous portez et la puissance magique qu'il renferme vous ont-ils permis de créer ce méandre dans le temps continu...

Enora resta immobile quelques secondes et essaya de réaliser les paroles du Grand Maître : elle avait un passé commun avec Mika !... Pourtant, leur première rencontre ne datait que de quelques mois, le jour de son anniversaire[9]... même si la jeune fille mystérieuse avait affirmé connaître sa mère...

Tout devenait confus dans l'esprit d'Enora.

Fumiko la sortit de ses pensées :

- Bon, je sais que ces révélations sont importantes pour toi, Enora et nous prendrons le temps d'y réfléchir, mais il faut revenir au présent. Ils est primordial que nous retrouvions les premiers ce fameux code qui intéresse tant de monde.

- Oui..., tu as raison... Par où commencer ?

- Voyons..., nous ne pouvons retourner dans le temps car la clef a été détruite, mais il doit forcément rester une copie du code quelque part. Le Tourmenteur, avant de disparaître, nous a annoncé qu'il était à la recherche de deux éléments : Mika et le code. Nous devons donc le retrouver avant lui et la sauver, si possible, en espérant que notre intervention n'a pas eu trop de conséquences fâcheuses... John Dee n'a pas pu compter sur l'aide d'Acrux à cause de la guerre en Yggratill, il a donc dû conserver la copie du parchemin avec lui jusqu'à sa mort. Mais après ?...

- Oui ! Souvenez-vous ! s'écria Enora. Maître Onshi nous a raconté qu'un riche anglais, Sir Cotton je crois, avait racheté le domaine et découvert les manuscrits qu'il avait exposés dans sa bibliothèque. Toutes ses collections ont été regroupées à l'*Ashburham House* qui vient d'être cambriolée.

- C'est exact ! Heureusement que le code n'y était pas.

- Pourtant, tous les biens de Sir Cotton y ont été réunis après sa disparition.

- Cet homme était très méticuleux et conscient de la valeur des manuscrits de John Dee. Il a dû les laisser à quelqu'un de confiance pour être sûr qu'ils ne tombent pas entre de mauvaises mains.

Les deux jeunes filles se regardèrent et comprirent qu'elles étaient parvenues à la même conclusion.

- Le testament ! hurla Enora. Il nous faut le testament ! C'est Maître Onshi qui l'a récupéré.

Fumiko, Enora et Gus se retournèrent vers Linotte : elle était allongée à côté d'Aïlill qui lui remontait le moral en lui lisant un petit livre bleu intitulé *«Tout ce qui est petit est mignon, de Lily Pussien»*.

-Quoi... ? Qu'y-a-t-il encore ? interrogea la poule d'eau, une bouillotte sur la tête..

- Nous avons besoin de toi, Linotte, c'est vital et urgent.

- Je..., je ne sais pas si je m'en sens capable ; j'ai subi tellement d'émotions...

Enora s'approcha du volatile et tenta de la rassurer en lui parlant doucement tout en lui tapotant l'aile droite :

- Oui, je sais... nous aussi, nous avons vécu des heures difficiles et je ne te raconte même pas notre passage au XVIème siècle... Mais si nous pouvons découvrir où se trouve le code, tout sera résolu... Pour cela, il nous faut le testament de Sir Cotton qui est chez Maître Onshi. Il n'y a pas de passage près d'ici et celui du Gros Horloge a été détruit par les Tourmenteurs. Tu es notre seule chance...

Aïlill se mit à masser l'aile gauche de Linotte pour l'encourager. La petite poule d'eau ouvrit un œil et fixa Enora. Elle soupira longuement, se redressa lentement et tendit sa couverture au petit ressort qui la regardait amoureusement et s'inquiétait pour elle.

- C'est d'accord... je vais faire de mon mieux.

Elle enfila l'écharpe et le bonnet qu'elle s'était tricotés, chaussa ses lunettes d'aviateur et s'envola en zigzaguant par la fenêtre, le ressort agitant un foulard blanc pour lui dire adieu.

- Nous n'avons plus qu'à attendre, déclara Fumiko.

Une heure plus tard, tandis que les compagnons et les gnomons finissaient de nettoyer les derniers dégâts du combat, Linotte réapparut. Elle atterrit tant bien que mal car elle avait les pattes gelées. Elle se précipita sous sa couverture.

- Alors ? demanda Enora.

- Voi...voilà, bégaya la petite poule, grelottant de froid, en tendant un parchemin enroulé. Puis elle s'évanouit dans les bras d'Aïlill qui la frictionna doucement. Le petit ressort, qui avait attendu

impatiemment son retour, lui apporta une bassine d'eau chaude et trempa délicatement ses pattes dedans.

Fumiko déroula le manuscrit et les compagnons le relurent plusieurs fois, incrédules :

« En personne, establye, Sir Robert Bruce Cotton, premier baronnet de son altesse Jacques 1er, estant en ses bons sens, mémoire et entendement, considérant qu'il est détermyné à tous les humains de mourir et que l'heure dite nous est incertayne, de son bon gré et lybre volonté, a fait et ordonné son dernier testament et déclaration de sa dernière volonté en la forme que s'ensuit : qu'aucune pensée m'ay été attrybuée quant aux accusations qui me sont portées et que ma bibliothèque n'eut d'autre ambition que d'élever les connaissances du peuple. Qu'elle puysse, ainsi que mes autres biens, meubles, immeubles, droits et titres, être rendue à toute personne de ma parenté après mon départ. Enfin, que l'on accorde la grâce à mon fidèle parmi les fidèles, mon serviteur Peter Johns, qui conserve le plus grand des secrets. »

Soussigné, Sir Robert Bruce Cotton

Perpetuus Famulus Servator

Le 28 Avril 1630

- La...la fin..., indiqua Gus. J'crois qu'elle y était pas avant !

- Oui, c'est exact ! Lorsque Maître Onshi nous l'a lu la première fois, Sir Cotton désirait juste que l'on rende ses biens à sa famille. Il ne mentionnait pas ce Peter Johns... précisa Fumiko.

- Et « Perpetuus Famulus Servatore », qu'est q'c'est qu'ce charabia ? interrogea Gus.

- C'est du latin, expliqua Aïlill, et si j'en crois mes modestes connaissances en la matière, cela pourrait se traduire par : «Sauveur et Serviteur perpétuel ou éternel ».

- Merci d'm'éclairer ! sourit le jeune homme.

- C'est un honneur, Mr Gus.

Enora répéta dans sa tête :

- « Mon fidèle parmi les fidèles »... et d'un coup, elle leva les bras, triomphante.

Linotte sursauta et grogna, à moitié endormie :

- Ça va pas, non ? et elle remonta sa couverture sur sa tête.

Sans s'occuper de la réaction du volatile, la jeune fille continua, toute excitée par sa découverte :

- Je crois que j'ai trouvé : si Sir Cotton possédait le précieux code, il

voulait s'assurer qu'il ne serait pas perdu à sa mort, pas vrai ? Alors il l'a probablement légué à son plus fidèle ami !

- Ça paraît vraisemblable. Surtout que cette mention ne figurait pas sur le premier testament, avant que votre impétueuse intervention ne modifie le temps, insista le professeur. Cela signifie que la vie de John Dee a également changé et qu'une nouvelle réalité s'est imposée à lui.

- Il n'y a plus qu'à retrouver les descendants de ce Peter Johns et à leur demander s'ils ont en leur possession un manuscrit de leur aïeul.

- C'pas encore gagné ! dit Gus. Rien qu'à Londres, doit y avoir des milliers d'Mr Johns ! Autant chercher n'vis eud'cinq dans eun' caisse eud'sept !

- Avec une peu de chance, vous n'allez pas avoir besoin de chercher trop longtemps..., les rassura le professeur en réfléchissant.

- Comment ça ? demanda Fumiko.

- Ne savez-vous pas que durant l'année 1665, Londres a connu sa plus terrible épidémie de peste ? Il y eut des dizaines de milliers de morts... Donc, si ce Peter Johns était bien le fidèle serviteur de Sir Cotton, il faisait partie des milieux les plus modestes, ceux qui ont le plus souffert de cette horrible épidémie. Il est plus que probable qu'il n'ait pas survécu et que sa famille ait subi le même sort.

- Quelle horreur ! se désola Enora.

- C'est sûr, mais dans notre situation c'est aussi une chance, car la plupart des victimes ont été enterrées dans le même cimetière, qui se trouvait à l'époque au nord des anciens remparts de la ville. Il s'appelle *Bunhill Fields.*

- *Bunhill Fields* ?

- Oui, ce nom vient de *Bone Hill : la colline des os.*

- Charmant !

- Par contre, je me dois de vous prévenir : ce cimetière n'a jamais été consacré et il est sûrement dangereux de s'y aventurer.

- Dang'reux ? Oh ! Z'inquiétez pas, prof ! On a l'habitude des lieux bizarres, remplis de méchants sorciers qui veulent nous anéantir...

- Je ne pensais pas à un sorcier mais plutôt aux résidents de cette nécropole...

- Les résidents ? Vous voulez dire les...?

- Oui... les morts. En l'absence de consécration, les personnes qui y reposent ne sont pas apaisées et je pense qu'elles ne seront pas très accueillantes.

- Le problème, répondit Fumiko en voyant Enora frissonner, imaginant les cadavres sortant de leurs tombes, c'est que nous n'avons pas vraiment le choix. Il faut impérativement récupérer ce code !

Les compagnons acquiescèrent, bien que cette perspective ne les enchante guère.

- Professeur, pouvez-vous nous indiquer précisément où se trouve ce

cimetière ?

- Je peux même faire mieux que ça, venez.

Le Grand Maître du Temps s'approcha du Gros Horloge et se plaça juste devant l'oculus qu'Enora avait remarqué en arrivant. Il regarda à l'intérieur et observa les rues de Londres. Il se mit à tourner délicatement la clef située sur la gauche et la stoppa au bout de quatre tours et demi, puis il appuya sur un petit bouton sur lequel Enora put lire : « tu décliques, tu décolles ».

- Mes chers administrés, j'ai pointé l'oculus sur votre destination : le cimetière de *Bunhill Fields*. Je ne peux vous accompagner car je dois tenter de réparer la Colonne du Temps. Je vous en conjure, soyez très prudents, je ne sais quels dangers vous attendent dans ce lieu... Mes pensées éternelles vous guident.

- Merci professeur, déclara Enora. Nous allons faire de notre mieux pour éviter la catastrophe.

- J'en suis sûr et, à mon tour, je voulais vous remercier de m'avoir permis de retrouver la mémoire. Prenez place ici, je vous en prie, et accrochez-vous...

Les compagnons se serrèrent les uns contre les autres et Enora appuya une nouvelle fois sur le bouton. Aussitôt, il se mit à clignoter et une puissante sirène se fit entendre. Un petit sas s'ouvrit au plafond et, sans avoir eu le temps de comprendre, les compagnons furent projetés dans le ciel à une vitesse incroyable. Ils hurlèrent à l'unisson, terrifiés.

A une centaine de mètres du sol, leur trajectoire fut modifiée et ils se dirigèrent très rapidement vers le nord. Il leur était impossible de maîtriser la situation. Sans ralentir, ils apercevaient les lumières de Londres défiler à toute vitesse en dessous d'eux.

Les toits des maisons semblaient s'approcher de plus en plus vite... Ils s'engouffrèrent dans une rue et suivirent ses sinuosités pendant quelques minutes. Impossible de s'arrêter, ils allaient s'écraser violemment dans quelques secondes. Quinze mètres..., dix mètres..., cinq mètres...

Ils fermèrent les yeux de terreur.

Pourtant, arrivés à cinquante centimètres du sol, leurs corps s'immobilisèrent brusquement et ils basculèrent sans dommage dans un sous-bois à l'herbe humide.

[8] Voir tome 1 : Enora Scott, le médaillon d'Acrux
[9] Voir tome 1 : Enora Scott, le médaillon d'Acrux

Chapitre 23 : In memoriam

- Il est vraiment impossible ce professeur ! Nous ne sommes pas des boulets de canon ! protesta vivement Linotte.

- Je suis bien d'accord avec vous, s'indigna Aïlill. Il est complètement irresponsable !

Enora, Fumiko et Gus se redressèrent le plus doucement possible afin de reprendre leurs esprits, encore déstabilisés par ce moyen de transport improbable, et ne purent qu'éclater de rire en apercevant leurs petits compagnons : à cause de l'accélération, le corps de Linotte était devenu longiligne tandis que celui d'Aïlill, sans doute à cause du stress du décollage, formait une grosse boule de poils hirsutes. Leur indignation les rendait encore plus comiques. Les deux animaux se levèrent et s'époussetèrent mutuellement tout en râlant. Enora observa, peu à peu, le ventre rebondi de Linotte reprendre sa place naturelle et celui d'Aïlill, disparaître.

- Heureusement que vous êtes là ! dit -elle en s'adressant à ses petits amis.

- Ah oui ? Pourquoi ? demanda Linotte, intéressée.

- Pour toutes sortes de choses indispensables à notre équilibre mental, renchérit Fumiko, avec un sourire.

- Ça c'est gentil, s'émut Linotte.

Aïlill, décelant l'air ironique des deux jeunes filles, se demandait si c'était vraiment un compliment de leur part...

- Où sommes z'attéris ? demanda Gus.

- Aucune idée, répondit Enora, mais si les calculs de l'oculus du professeur sont précis, nous ne devons pas être loin de ce fameux cimetière.

Pour toute réponse, ils entendirent un cri terrible :

- Arrêtez, lâchez-moi, au secours !

Restant dissimulés sous le couvert des arbres, les compagnons se précipitèrent dans la direction du hurlement. Ils percevaient plusieurs voix : au moins trois personnes s'acharnaient sur une quatrième. Étaient-ce des Tourmenteurs ? Torturaient-ils un pauvre homme ? Peut-être Mika ?

Prêtes à lancer leurs sorts, Enora et Fumiko bondirent d'un seul coup et découvrirent... Dzing sautiller dans tous les sens pour se

débarrasser des arakmars qui étaient rentrées sous sa chemise.

- Vous ! Ici ? articula Fumiko, interloquée.

- Bonsoir, ssers amis ! salua Aloïn, fier d'avoir envoyé un sortilège à son camarade.

Enora n'en croyait pas ses yeux : le cimetière était là, à quelques pas, et les quatre gnomes disputaient une partie de Sgüll !

Gnîîî se leva avec un grand sourire triomphant :

- Vous vous rendez compte ? En trois coups, j'ai réussi à terrasser le Sgüll de Crump ! J'vous raconte pas l'odeur lorsque mon Sgüll a levé sa queue ! C'est un champion ! On a eu du mal à l'identifier : c'était un subtil mélange d'entrailles de poissemort pourri, d'haleine de putrimorve et de pet de cassoulchou !

- Je n'connais pas s'te références mais ç'doit être l'grande classe ! affirma Gus. Z'avez dit putrimorve ?

- Oui, c'est...

- Ça va, ça va ! coupa Crump, grognon comme à son habitude, et agacé d'avoir perdu si rapidement. Il reprit :

- Maintenant que nos amis sont arrivés, Aloïn, tu vas me ranger ce jeu de gnouc ! Nous ne sommes pas là pour nous amuser.

Puis il se tourna vers Enora :

- Maître Onshi nous a rappelés alors que nous étions dans le palais de Minejewel et nous a envoyés pour vous prévenir.

- Nous prévenir ? demanda la jeune fille.

- Oui... Il semble que le passé ait été modifié, disons, par inadvertance, n'est-ce pas ?

- Hum... On peut dire ça, concéda Fumiko.

- Bref, lorsque vous avez modifié le cours du temps...

- Nous n'avons pas pu faire autrement ! La situation était très périlleuse ! s'indigna Enora devant le ton de reproche de Crump. Le gnome la regarda avec étonnement et reprit sa phrase avec plus de douceur :

- Désolé..., le Maître sait que vous ne pouviez agir autrement. Ce changement a pourtant eu des conséquences : après votre intervention et la mort de John Dee, Sir Cotton a confié à son serviteur Peter Johns le code que vous devez récupérer. Le pauvre homme est mort de la Grande Peste et est enterré dans ce cimetière.

- Nous l'savons déjà ça, affirma Gus.

- Mais ce que vous ne savez pas, c'est que le Professeur Lateclock a déjà tenté de récupérer le manuscrit en venant ici.

- Comment ? Mais il ne nous a rien dit ! s'exclama Enora.

- C'est sans doute parce qu'il y a perdu la mémoire, expliqua Crump.

- Je croyais qu'il l'avait perdue lors de la première guerre des deux Sorciers ? demanda Fumiko.

- Oui, c'était le cas avant la modification du Temps : il avait reçu un sortilège puissant lors de l'ultime attaque de Sargas dans le palais d'Acrux. Mais puisque le passé a été modifié, le testament l'a été aussi et le professeur a été chargé, à l'époque, de retrouver ce fameux code pour éviter que Sargas ne s'en empare. Ainsi, il n'a pas participé à la dernière bataille.

- Comment a-t-il perdu la mémoire, alors ? interrogea Enora.

- Justement, en pénétrant dans ce cimetière. C'est la seule explication car il avait prévenu Maître Onshi de la découverte de ce lieu et de son intention d'y chercher le code.

- C'est pour cela...

- Que nous sommes là ! déclara Dzing, haletant, qui s'était enfin débarrassé des affreuses arakmars.

- Ze sais que nous aimons beaucoup nous amuzer mais nous avons commencé une partie de Zgüll uniquement pour vous attendre et vous prévenir, déclara Aloïn.

- Ça nous arrive d'être sérieux, quand même ! Surtout si nos amis sont en danger ! compléta Gnîîî.

- C'est très gentil de votre part, assura Enora. Maître Onshi a bien fait de vous envoyer ici. Vous a-t-il expliqué comment trouver le code ?

- Hélas non, commença Crump. Il nous a prévenus qu'à sa connaissance, le seul sorcier qui ait pénétré ce cimetière avait été le professeur et qu'il y avait perdu la mémoire, malgré sa grande puissance magique. Maître Onshi pense que ce terrible sortilège, dont il a essayé en vain de guérir son ami, provient du fait que ce cimetière n'ait pas été consacré. Ainsi, aucun des corps présents ici n'a pu trouver le repos. Sans doute pour punir les hommes de les avoir abandonnés, les cadavres s'emparent des souvenirs de ceux qui s'aventurent près d'eux. C'est pour cela que le cimetière a été abandonné depuis de nombreuses années.

- Sans compter, compléta Fumiko, que la plupart des personnes enterrées ont succombé à la terrible Grande Peste !

- S'n'est pas très engageant tout ça, conclut Gus.

- Comment allons-nous faire pour nous approcher de la tombe de Peter Johns ?

- Quelqu'un est-il prêt à risquer l'amnésie pour la bonne cause ? plaisanta Dzing.

- Très drôle ! répliqua Enora. Il n'empêche qu'il va falloir trouver rapidement une solution.

- Malheureusement, reprit Crump, il n'y en a pas : toute personne consciente entrant dans le cimetière en ressortira amputée de sa mémoire...

- Consciente..., réfléchit Fumiko, mais oui, c'est ça la solution ! Les

compagnons la regardèrent, surpris.

- Z'avez n'idée ? interrogea Gus.

- Crump vient de nous la donner ! Si nous sommes conscients en pénétrant dans le cimetière, les morts s'empareront de nos souvenirs. Par contre, si nous sommes dans un état inconscient, comme plongés dans un sommeil profond, ils ne pourront s'attaquer qu'à nos rêves ou à nos cauchemars !

Enora réfléchit :

- Oui, c'est possible. Mais si la personne qui entre n'est pas consciente, comment pourra-t-elle s'emparer du code ?

- Il n'y a qu'une solution : contrôler ce courageux compagnon à distance.

- Aucun d'entre nous ne peut contrôler à distance un autre sorcier, rétorqua Enora.

- Un sorcier non, mais un animal...

Tous les regards des compagnons convergèrent vers Aïlill et Linotte qui avaient repris la partie de Sgüll.

- Laissez-nous faire, déclara Crump en adressant un clin d'œil aux filles.

- Aïlill ? demanda-t-il, me permettrais-tu de lancer le prochain sort ? Je ne me suis jamais confronté à une poule d'eau...

- Avec plaisir, j'avoue ne pas bien comprendre les subtilités de ce divertissement et m'être mis en mauvaise posture.

Tandis qu'Aïlill était remplacé, les trois autres gnomes se placèrent de chaque côté de Linotte, faisant mine d'observer le plateau de jeu. Crump fixa intensément le volatile qui sembla quelque peu déstabilisé :

- Une petite poule comme toi a-t-elle déjà connu la douloureuse expérience de ressentir les arakmars lui courir sur le corps ?

- Les arakmars ? s'inquiéta Linotte.

- Oui, insista Dzing avec des yeux inquiétants : ces bestioles viennent de m'arracher les poils du torse et je n'ai pu m'empêcher de hurler, ce qui vous a alertés, n'est-ce pas ?

- Alertés ?... Les poils du torse ?

- Alors, il ne faut pas demander ce qu'elles feront de toutes ces petites plumes violettes, enchaîna Gnîîî.

- C'est ssouette ! Z'ai zamais vu de poule sans plume ! affirma Aloïn.

- Mais arrêtez ! Je ne vous laisserai pas me déplumer ! cria Linotte.

-Trop taaard ! répondirent en chœur les quatre gnomes dans un éclat de rire.

- A moi les arakmars ! Dépouillez mon adversaire ! s'écria Crump en pointant un doigt sur Linotte. Et les trois autres gnomes se jetèrent sur la poule d'eau en hurlant.

Linotte, paniquée, tomba dans les pommes. Une seconde après, elle ronflait.

- Et voilà, déclara Crump, satisfait.

- Qu'avez-vous fait à cette malheureuse ! se plaignit Aïlill. Êtesvous devenus fous ?

- Ne t'inquiète pas, le rassura Enora. Tu sais bien que Linotte est très impressionnable, nos amis ont juste un peu exagéré pour qu'elle soit très stressée et qu'elle déclenche son sommeil narcoleptique.

- Mais pourquoi ?

- Pour que je puisse la contrôler afin qu'elle aille récupérer le code dissimulé dans le cimetière.

- Non, s'opposa le chat. C'est trop dangereux ! Elle risque de perdre la mémoire et de ne plus nous reconnaître ! Sans compter qu'elle est beaucoup plus petite qu'un humain et peut donc subir davantage de blessures !

- Au contraire, nous pensons qu'elle est protégée par son sommeil et que les souvenirs qui subiront les mauvais sorts ne seront que ses rêves. Comme elle a tendance à s'endormir souvent, elle pourra s'en faire de nouveau très rapidement. Nous n'avons pas le choix, Aïlill. Si je ressens le moindre problème, je la ferai revenir immédiatement.

Aïlill aurait voulu remplacer son amie dans cette épreuve mais il savait que sa faculté à déceler les spectres risquait de laisser ses sens en éveil, ce qui le rendrait vulnérable aux attaques des morts sur son esprit. Il se résigna car il avait compris que seule la petite poule était à même d'agir.

Enora ferma les yeux et concentra ses pensées sur Linotte. Elle utilisa l'*Animorfus, l'Arsprimoria* qu'elle avait hérité de sa mère, afin d'entrer dans les pensées de la petite poule inerte. Elle murmura :

- Linotte, c'est Enora. Aie confiance en moi... Laisse-moi pénétrer ton esprit. Écoute-moi.. Je ne te veux aucun mal...

Sentant la poule se décontracter et accepter la jeune fille, celle-ci lui expliqua la mission :

- Voilà la situation : notre unique chance de retrouver le code avant les Tourmenteurs est de pénétrer dans ce cimetière maudit... Il faut que tu trouves la tombe de Peter Johns...

Les compagnons virent Linotte, le regard vide, battre des ailes et s'élever en direction du cimetière. Ils la suivirent sur quelques mètres puis s'arrêtèrent devant la grille rouillée. Dès que l'animal eut passé cette limite, Enora ressentit un violent mal de tête, tituba et tomba à genoux. Gus se précipita pour l'aider mais Fumiko arrêta son geste :

- Si tu la touches, cela coupera sa communication avec Linotte et nous perdrons définitivement notre petit compagnon ! Ne t'inquiète

pas, regarde, elle reprend le dessus.

Enora venait effectivement de relever la tête en serrant les poings.

A quelques mètres, les quatre gnomes et Aïlill observaient, anxieux, l'évolution de la poule d'eau. Enora, à travers les yeux de Linotte, cherchait la tombe de Peter Johns.

Chapitre 24 : Maudits

Après plusieurs minutes d'un silence oppressant, Linotte pivota et descendit se poser sur une pierre tombale arrondie, recouverte de lierre et de lichen.

- Victoire ! Elle l'a trouvée ! s'exclama Gnîîî.

- Chut ! Ne déconcentre pas Enora ! le calma Crump, le plus dur reste à faire.

- Ça c'est vrai, renchérit Gus, j'vois pas comment une t'tite poule peut creuser une tombe.

Le mal de tête d'Enora s'amplifiait. Elle ressentait les assauts incessants d'esprits malfaisants et voyaient les bras décharnés des spectres s'acharner sur les rêves de Linotte, comme s'ils livraient bataille. La jeune fille se concentra encore davantage malgré ces terribles visions, afin d'aider le volatile à trouver la force de se métamorphoser.

Les compagnons aperçurent, quelques instants plus tard, une marmotte rondelette apparaître à la place de la petite poule d'eau. Le mammifère se mit aussitôt à creuser.

- Bravo Enora ! chuchota Dzing. Quelle brillante idée !

- Une marmotte, il ne manquait plus que ça, grogna Crump.

- Mr Crump, pour une fois, j'crois que vot' copain a raison. Les marmottes sont des fouisseurs, ç't'à dire qu'elles creusent la terre pour y vivre leur vie. Une t'tite marmotte peut sortir plus de trois cents kilos eud' terre pour y faire s'maison ! Alors l'va bien être capable d'nous r'monter s'fichu code !

- Eh bien, Gus, je suis impressionnée par ta connaissance des mammifères, souligna Fumiko.

- Merci mam'zelle. Savez, avant d'arriver à Londres, j'ai pas mal bourlingué et j'ai appris beaucoup.

A ce moment, Enora fut prise de tremblements incontrôlables.

- Que se passe-t-il ? s'écria Crump.

- Les attaques doivent être de plus en plus intenses ! dit Fumiko.

- Que pouvons-nous faire ? s'inquiéta Aïlill. Nous n'allons pas rester les pattes croisées en attendant le pire ! Linotte pourrait ne pas y survivre...

Fumiko ne savait que répondre face à l'inquiétude de ses compagnons.

Aucun des sorts qu'elle connaissait ne pouvait entrer dans l'esprit d'Enora pour la soulager. Elle ne pouvait intervenir à l'intérieur du cimetière sans risquer d'aggraver la situation ou de blesser Linotte qui se trouvait sous terre. Soudain, elle eut une idée et s'approcha du corps en mouvement de son amie :

- Si ma magie ne peut rien pour toi, Enora, peut-être ma culture orientale pourra-t-elle être efficace... Ne te déconcentre pas, je vais entrer en contact avec toi, murmura la japonaise d'une voix rassurante.

Fumiko saisit la tête d'Enora entre ses mains et commença, malgré les soubresauts du corps de son amie, à la masser. Ses doigts agiles allaient et venaient tout autour du crâne de la jeune fille. Parfois, les pouces de la japonaise s'arrêtaient et pressaient des points d'énergie. Telle une experte en médecine traditionnelle, elle s'appliquait à libérer les tensions pour aider Enora à se décontracter. Peu à peu, les tremblements de celle-ci diminuèrent et les compagnons observèrent son visage se détendre légèrement.

Les soins apportés par Fumiko furent les bienvenus. Les yeux toujours fermés, Enora sentait une nouvelle énergie irradier dans son corps et elle reprit confiance. Quelques instants plus tôt, elle avait failli rompre le lien qui l'unissait à Linotte tellement les assauts des cadavres étaient puissants.

Les compagnons reprirent une respiration normale, croyant que le plus difficile était derrière eux. Mais c'est à ce moment que les poils d'Aïlill se dressèrent sur son dos et qu'il se précipita, toutes griffes dehors, sur Gnîîî. Celui-ci cria, se croyant agressé, mais le félin passa à toute vitesse au-dessus de la tête de son ami et planta ses griffes et ses crocs dans le visage horrible d'un spectre qui s'apprêtait à l'étrangler. Grâce à son sixième sens particulier, Aïlill venait de sauver le petit gnome.

Ce fut le signal : une trentaine de silhouettes cauchemardesques apparurent sous les yeux effarés des compagnons. Des revenants décharnés et des morts-vivants, le visage grisâtre et livide, des squelettes faisant claquer leurs os et des spectres blafards sortaient des tombes et avançaient vers eux.

Les quatre gnomes, Gus et Aïlill se placèrent autour de Fumiko et d'Enora pour les protéger. Crump et ses trois comparses préparèrent leurs armes qui avaient été réparées et renforcées par le Maître-Joailler lors de leur séjour à Fondemorne. Gus fouilla dans son sac pour dénicher les munitions qui pourraient lui servir.

- Chers amis, nous devons protéger Enora et lui laisser le temps de trouver le code, déclara Crump.

- Oui, pas question qu'ces choses nous cassent les pieds ! renchérit

Gus.

Ils entendirent alors une puissante et terrifiante voix provenant d'un caveau lugubre :

- Ces sanguins sont venus pour piller vos sépultures ! Vous avez déjà tout donné à ce monde de vivants, y compris votre vie !

Empêchez-les de vous arracher ce qu'il vous reste !

- Des sanguins ?! Nous ? s'offusqua Gnîîî

- Oui, a priori, tu es fait de chair et de sang ! gronda Crump, apparemment pas comme eux, précisa-t-il en pointant l'index vers leurs agresseurs en approche.

Un grand mort-vivant avait ouvert la porte de son caveau et s'était placé sur le toit de pierre. Il haranguait la foule des spectres en faisant de grands gestes furieux de son unique bras squelettique.

- Pas de quartier ! Ou plutôt si, apportez-les moi en quartiers bien découpés et saignants !

- Décidément, s't'une obsession chez s'zigoto, le sang ! remarqua Gus, dégoûté.

Mais il n'eut pas le temps d'en dire plus, les premiers revenants étaient sur eux.

Crump fit un pas de côté alors qu'un cadavre putréfié tentait de le saisir. Avec sa dague, il lui coupa le bras gauche qui tomba en poussière, mais l'agresseur continua comme si de rien n'était. Le gnome lui sectionna alors les deux jambes. Le cadavre tomba à plat ventre et réussit à attraper le pied du gnome. Celui-ci cria : *Gelare !* et sa dague brilla du bleu immaculé de la glace. Il transperça d'un coup la boite crânienne de son agresseur qui explosa en une multitude de petits os gelés. Crump eut à peine le temps de souffler qu'un squelette se précipita sur lui.

A un mètre de là, Gnîîî venait d'enfoncer une de ses balles magiques dans l'orbite béant d'un revenant : un liquide fumant s'en échappa et digéra les restes de son corps hideux qui se transforma peu à peu en une flaque immonde et fumante.

- Beurk ! dit le gnome écœuré. C'est vraiment dégueu...

- Hé ! Attention ! coupa Dzing en poussant son ami pour le protéger.

Un grand squelette venait de tenter d'arracher un des bras de Gnîîî lorsqu'il avait détourné le regard.

Dzing fit tournoyer sa corsèque et elle se chargea de l'énergie du feu. Les trois piques s'enflammèrent et éblouirent un instant les agresseurs. Mais il en fallait davantage pour les faire reculer.

En un mouvement circulaire, il réussit à enflammer les lambeaux de vêtements de quatre assaillants qui titubèrent en se consumant. Cinq autres se ruèrent alors sur les deux gnomes. Dos à dos, les amis entamèrent un combat féroce.

De son côté, Aloïn avait lancé le sortilège du *Multitudo* qu'il avait appris de Minejewel et lui permettait de multiplier ses boomerangs.

Il les envoya en direction d'un groupe de spectres. Les engins traversèrent leurs corps fantomatiques, les déséquilibrant, puis s'élevèrent et créèrent de petites tornades qui les aspirèrent dans le ciel, éclairé par la faible lueur de la lune. Le jeune gnome se retourna et réitéra son attaque : cette fois-ci, ses armes de jet disloquèrent la cage thoracique d'un squelette menaçant en dizaines de petits bouts d'os. L'assaillant s'écroula dans un cliquetis macabre.

Gus et Aïlill étaient aux prises avec six terrifiants revenants. Le jeune homme ne paraissait pas impressionné par les lambeaux de peau qui pendaient des visages et des membres de ses ennemis. Tout en ligotant trois spectres au moyen d'un grand ressort métallique, il plaisanta même :

- Hé, Machin ! J'peux vous app'ler Machin ? Parce que vraiment, j'chais pas comment vous qualifier. Ça fait combien d'siècles qu'z'êtes pas vu dans un miroir ? Comment ça Grrr ? Pouvez pas articuler ? Ah ben non, vu ç'qui vous reste comme mâchoire ! 'ttendez, j'vais vous arranger ça !

Gus fit un tour sur lui-même, enfonça un bout de papier enflammé dans la bouche baveuse d'un des revenant et s'éloigna en courant.

-'Tention Aïlill !

Le chat bondit sur le côté au moment où la poudre à canon contenue dans le papier explosa, éparpillant des bouts de chair putréfiée dans toutes les directions.

- Ben ça, pour sûr, ç't'un beau feu d'arti-faces ! Ah ah ! s'exclama le jeune homme.

Mais il n'eut pas le temps de rire davantage, trois nouveaux spectres se ruaient sur lui. Aïlill sauta à la gorge de l'un deux pour le mutiler pendant que Gus combattait les deux autres.

Les compagnons faisaient preuve d'un grand courage mais ils commençaient à s'épuiser et furent bientôt dépassés par le nombre de leurs assaillants, toujours galvanisés par les exhortations du grand mort-vivant perché sur le toit de son caveau. Soudain, ils entendirent un cri terrifiant : une main squelettique sortant d'un cercueil avait agrippé férocement le mollet de Fumiko et l'attirait dans une tombe.

-Au secours ! implorait la japonaise en se débattant.

La jeune fille ne pouvait se défendre sans lâcher Enora, et si elle faisait ce choix, Linotte et le code ne reviendraient jamais.

Dans un ultime effort, la japonaise tenta de communiquer avec son amie :

- Enora... Je ne peux continuer à t'aider... Il faut que tu te protèges seule... Courage !

Les paupières d'Enora tremblèrent. Elle avait entendu le message

désespéré de son amie. En une fraction de secondes, un énorme dôme translucide apparut autour d'elle et enveloppa son corps. En grandissant, le bouclier renversa plusieurs squelettes qui s'étaient approchés. Ils furent projetés contre les arbres et se disloquèrent sous le choc.

Rassurée, la japonaise put écarter ses mains de la tête de son amie pour pouvoir se défendre. Elle se retourna vers la main qui l'agrippait et cria :

- *Ejectit !*

Un vent violent sortit de sa paume et une multitude de petits tourbillons pointus allèrent frapper son ennemi et détruire le cercueil en mille morceaux. Fumiko souffla une seconde mais à nouveau trois mains cadavériques sortirent de leur tombe et la saisirent.

Gus se précipita sans voir les trois petits squelettes d'enfants se jeter dans ses jambes. Il chuta violemment et n'eut pas le temps de reprendre ses esprits que ses agresseurs l'immobilisèrent. A son tour, il était inexorablement attiré vers l'intérieur du cimetière pour y être enseveli vivant.

Aïlill voulut aider le jeune homme en se jetant furieusement sur les petits squelettes mais il fut saisi par une main puissante et reçut un coup de poing qui le projeta au sol, inconscient.

Gnîîî, Aloïn et Dzing se trouvaient dos à dos. Entre eux, Crump, fiévreux, pressait fortement son bras droit qui saignait abondamment. Il n'avait pu éviter la morsure venimeuse d'un revenant.

Face aux trois amis, une vingtaine de morts-vivants menaçants les encerclaient. La fin était proche...

Alors que Fumiko, se débattant, était déjà ensevelie jusqu'au torse, Gus l'était jusqu'au cou et allait bientôt mourir étouffé.

La japonaise cria en direction d'Enora afin qu'elle reprenne conscience et puisse les sauver mais son espoir fut anéanti lorsqu'elle vit émerger six bras squelettiques qui enserrèrent son amie. Celle-ci ne pouvait être blessée grâce au dôme protecteur, mais les revenants étaient passés directement sous terre pour l'agresser. Enora reprit ses esprits mais il était trop tard. Elle était immobilisée par les puissantes mains qui allaient inexorablement l'enterrer vivante.

Fumiko hurla de désespoir mais son cri fut étouffé par une cadavérique qui se plaça devant sa bouche.

Alors que Gus avait déjà disparu, elle était à présent enterrée jusqu'au cou, seul son bras gauche restait à la surface. Luttant avec ses dernières forces, elle tendit les doigts, articula *Maximus !* et disparut dans la tombe, laissant seulement une main à la surface, s'accrochant désespérément à une racine...

Chapitre 25 : Pièces rapportées

Un squelette s'approcha et voulut attraper le poignet de la japonaise pour la faire lâcher.

Au moment où il s'en saisit, sa tête fut écrasée par le fléau métallique d'un grand centaure. Celui-ci empoigna la main de Fumiko et la fit revenir à la surface d'un geste puissant. La jeune fille cracha de la terre et inspira une grande bouffée d'oxygène.

Elle resta une seconde figée face à ce centaure géant qui la dévisageait. Puis, la créature se mit au garde-à-vous. La jeune fille regarda autour d'elle : d'un côté, un hippocampe d'un mètre cinquante sautillait sur sa queue en déchirant les membres des revenants de sa puissante masse d'armes tandis qu'une immense buse saisissait, de ses serres acérées, les morts-vivants qui encerclaient les gnomes. Derrière cet étrange groupe, un énorme lièvre, vif comme l'éclair, coupait les têtes des ennemis à l'aide de son sabre de samouraï. A ses côtés, un ours de plus de trois mètres de haut tranchait violemment les corps putréfiés de haut en bas avec sa lourde hache.

Fumiko avait réussi ! Son ultime sortilège avait agrandi les pièces du jeu de Sgüll qui combattaient pour sauver leurs joueurs !

La japonaise cria :

- Pièces du jeu de Sgüll, combattez nos assaillants et réduisez-les en pièces détachées ! Sgüllamort !

En entendant ces ordres belliqueux, les forces des combattants furent décuplées. Les trois Sgülls restants de la partie commencée par les gnomes les rejoignirent aussitôt. Puis, Fumiko s'adressa au centaure :

- Toi, viens avec moi !

Le combat faisait rage autour de la japonaise. Protégée par le centaure qui décimait les agresseurs grâce à la boule à pointe de son fléau d'arme, elle se précipita pour faire remonter Gus et Enora à la surface. Elle trouva ses deux amis couverts de terre et inconscients. Le centaure déposa leurs corps l'un à côté de l'autre. Ils ne respiraient plus. Fumiko se tourna vers la grande pièce du jeu et ordonna :

- Protège-moi ! Personne ne doit m'approcher !

Le centaure acquiesça de la tête et fit tournoyer son fléau. Fumiko s'agenouilla et se concentra. Elle ouvrit ses mains au dessus de la bouche de Gus car il avait été enseveli avant Enora et son cas était critique. Elle prononça :

- *Aeris vitae !*

Un flux d'air pénétra dans la bouche et les narines du garçon et chassa le gaz carbonique de ses poumons. Fumiko lança plusieurs fois son sortilège. Au bout de quelques instants, elle vit le torse de Gus se soulever légèrement : sa respiration, bien que faible, reprenait un rythme régulier.

La japonaise se tourna alors vers Enora alors que le centaure était attaqué de toutes parts. Il s'écroula brutalement sur le sol. Un squelette voulut s'emparer du corps encore évanoui de Gus mais ses os furent éparpillés par un violent choc : un gros tatou, protégé par son épaisse carapace, s'était mis en boule et avait foncé sur lui pour le renverser. Sitôt l'ennemi terrassé, l'animal roula, telle une boule de bowling, sur un groupe de six revenants et les écrasa à leur tour.

Fumiko recommença son incantation sur Enora et put, grâce à ses pouvoirs, sauver son amie.

La japonaise se releva et découvrit avec horreur que des dizaines de spectres continuaient à sortir de leurs tombes. Jamais leurs nouveaux alliés ne pourraient vaincre ces redoutables adversaires devenus trop nombreux. Une voix terrifiante la fit se retourner : le grand mort-vivant triomphait :

- Ah ah ah ! Mais que vois-je là ? Mon déjeuner ? Ou mon dîner ? Quoi qu'il n'y ait pas grand' chose à croquer !

La japonaise fut pétrifiée : le chef des revenants tenait dans sa main unique une marmotte inconsciente. Linotte avait été découverte...

Les quatre gnomes s'approchèrent de la japonaise. Ils venaient d'être secourus par trois pièces du jeu de Sgüll : un ornithorynque protégé d'un casque métallique plantait avec dextérité ses deux dagues aiguisées dans le cou des revenants, faisant gicler un sang verdâtre et puant, tandis que la grande buse volait en piqué sur ses proies en émettant un cri strident. Enfin, l'hippocampe venait d'achever quelques ennemis à grands coups de masse d'armes.

Malheureusement, Crump était grièvement atteint : la morsure qu'il avait subie avait empoisonné son sang et il commençait à délirer, en proie à une forte fièvre.

Enora se releva lentement, encore sonnée, et Fumiko s'approcha d'elle avec inquiétude :

- Comment te sens-tu ?

- Comme quelqu'un qui revient d'entre les morts... susurra-t-elle, se tenant la tête, mal assurée.

- Je sais que c'est dur, reprit la japonaise, mais il faut absolument que tu te concentres pour entrer en contact avec Linotte. Nous devons savoir si elle est vivante !

Une dizaine de morts-vivants s'attaquaient déjà à eux. Ils furent

balayés in extremis par une grande queue de caméléon géant. Un des Sgüll venait de les sauver. Son congénère cracha une immense flamme sur un autre groupe de revenants qui finirent en poussière. Tandis que les cadavres s'entassaient de chaque côté des compagnons, Enora se concentra et essaya d'entrer en contact avec l'esprit de Linotte grâce à l'*Animorfus*. Au bout de quelques secondes, elle réussit à se connecter mais son violent mal de tête la reprit. La première fois, elle n'avait pas identifié l'origine de cette douleur, mais maintenant elle n'avait pas de doute : elle émanait de l'aura maléfique du puissant chef des morts-vivants. C'est lui qui contrôlait l'esprit de ses comparses et entourait le cimetière de toute sa haine. Enora comprit : s'ils se débarrassaient de cet être infâme, ils réussiraient à récupérer le code mais ils libéreraient également tous les cadavres de son joug.

La jeune fille, trop faible pour lancer un sort, s'adressa aux pièces du jeu :

- Détruisez-le ! cria-t-elle en désignant le mort-vivant.

Mais aucun d'entre eux ne put franchir la grille du cimetière : un très puissant sortilège les en empêchait.

- Que crois-tu ?! ricana l'être putride. Cela fait des siècles que je contrôle ce cimetière ! Tu pensais vraiment pouvoir y pénétrer pour me tuer ?

La grande buse tenta une attaque en piqué mais se heurta à une force surnaturelle à quelques mètres de son objectif. Elle rebondit et s'écroula sur le sol, assommée.

- Ah ! Encore un morceau de mon repas qui vient jusqu'à moi ! Vous êtes vraiment trop aimables !

Fumiko tenta de lui envoyer ses plus puissants typhons mais rien n'y fit : aucun sortilège ne parvenait à traverser cette barrière invisible.

Tandis que les revenants, morts-vivants et spectres se battaient toujours contre les grands Sgülls et leurs pièces, secondés par les gnomes, Enora, désespérée, donna un ordre au centaure. Celui-ci décocha une série de traits de son arbalète en direction du chef des ennemis.

A la grande stupeur de celui-ci, les traits mortels, n'étant pas des sortilèges magiques, traversèrent la barrière invisible qu'il avait façonnée. Pourtant, une fois l'étonnement passé, il cria d'une voix terrible :

- *Statio !*

Les flèches furent stoppées en plein vol et retombèrent sur le sol. Le centaure recommença son attaque avec davantage de pointes, mais encore une fois le mort-vivant triompha.

A côté d'eux, un des Sgülls et l'hippocampe venaient d'être abattus par leurs assaillants. La situation, encore une fois, devenait critique. Les

ennemis menaçants, encore plus nombreux, se rapprochaient inexorablement.

Enora se tourna vers son amie :

- Fumiko, il faut que tu me laisses encore quelques instants de répit, je pense avoir trouvé une solution.

La japonaise acquiesça et se lança à corps perdu dans un dernier assaut désespéré pour laisser à Enora le temps de mettre son plan à exécution.

La jeune fille donna une consigne au centaure puis ferma les yeux et entra dans l'esprit de Linotte. Au bout de quelques instants, la marmotte, toujours inconsciente, frissonna.

Les dernières pièces du jeu s'écroulèrent sous le nombre de leurs assaillants. Tandis que les revenants allaient terrasser Fumiko et les gnomes, Enora, qui avait levé son bras, le baissa d'un coup, donnant ainsi son ordre au centaure :

- Maintenant !

Au même instant, Linotte se réveilla et mordit furieusement la main du chef des morts-vivants. Celui-ci hurla et la jeta dans un cercueil. Il allait l'écraser sauvagement, mais n'en eut pas le temps : quatre traits venaient de s'enfoncer dans son crâne. La diversion d'Enora avait fonctionné.

Dès que le monstrueux revenant fut vaincu, un halo lumineux s'échappa de son corps et illumina le cimetière. Tel un coup de vent, il entra par les yeux vides de tous les revenants qui marquèrent un temps d'arrêt puis regagnèrent lentement leurs tombes. Le combat était gagné.

Alors qu'un dernier spectre regardait Enora, elle eut l'impression qu'il la remerciait. Elle lui dit :

- Jamais plus vous ne serez obligés de combattre pour cet être infâme. Vous êtes libres. Reposez en paix.

Il s'éloigna alors et disparut dans un cercueil qui s'enfonça dans la terre.

Fumiko et les gnomes se relevèrent, épuisés. Ils avaient bien cru leur dernière heure arrivée. Ils se tournèrent vers Crump qui était pris de violents spasmes.

- Vite, Enora, cria Fumiko, Crump a été mordu par un revenant ! Il faut le sauver !

Enora courut vers son ami et s'agenouilla près de lui : son corps se contorsionnait, un filet de bave s'écoulait de ses lèvres et ses yeux étaient blancs et révulsés.

- Maintenez-le, ordonna la jeune fille à ses compagnons.

Une fois que Crump fut immobilisé, Enora saisit son médaillon et se concentra. Aussitôt, une lueur les éblouit. Elle posa le bijou sur le cœur du gnome et murmura :

- *Miseratio Salvatore !*

Un halo lumineux entoura le médaillon et s'enfonça dans la poitrine de Crump qui fit un bond, comme s'il venait de recevoir une décharge électrique. Son corps resta quelques secondes inerte avant de recommencer à s'agiter. La jeune fille reprit son incantation en posant, cette fois, le médaillon sur le visage de son ami. Le halo projeta sa tête en arrière et il cracha un sang noir et visqueux. Encore deux tentatives permirent de le calmer mais il avait vomi beaucoup de sang.

- Je ne peux continuer ce sortilège, il est déjà très faible et je risque de le tuer, se désola Enora.

- Il faut l'amener immédiatement à Maître Onshi, il saura sans doute quoi faire, intervint Dzing, paniqué. Sinon, sa morsure risque de le transformer en revenant...

Ses amis le regardèrent en silence et ne purent qu'acquiescer. Gnîîî passa son bras autour des épaules d'Aloïn qui commençait à pleurer.

- Sois fort ! lui dit-il. Crump ne va pas mourir. Nous allons le sauver.

Son ami le regarda intensément et, en reniflant, sécha ses larmes d'un revers de main. Tandis que Dzing sifflait dans ses doigts, le plus jeune des gnomes ramassa les restes des pièces de son jeu de Sgüll qui avaient retrouvé une taille normale dès qu'elles avaient été anéanties par leurs ennemis. Fumiko s'approcha de lui et essaya de lui sourire :

- Tu vois Aloïn, cela a parfois du bon d'être un petit gnome désordonné ! Si tu avais rangé le jeu lorsque Crump te l'avait demandé, je n'aurais pas pu faire grandir les pièces et nous aurions tous été tués.

Le gnome lui rendit tristement son sourire même si son cœur n'y était pas.

- Oui, si Crump n'était pas si mal, z'aurais pu me rézouir de la plus belle partie de Zgüll que z'ai zamais remportée, dit-il en soupirant.

Jumper et son comparse venaient d'arriver près d'eux. Les trois gnomes harnachèrent solidement Crump, inconscient, sur le grand lièvre et Dzing se plaça derrière lui. Aloïn et Gnîîî montèrent sur le second.

- Foncez ! cria Enora en frappant sur le dos de Jumper. Aussitôt, ils bondirent et disparurent dans la forêt toute proche.

La jeune sorcière crut qu'elle allait s'effondrer sous le coup de l'émotion et de la peur qui s'emparaient d'elle rétrospectivement, mais les regards rassurants et déterminés de Gus et de Fumiko lui redonnèrent du courage. Le jeune homme portait dans ses bras Aïlill qui reprenait doucement connaissance, une bosse douloureuse sur le crâne.

Enora savait ce qu'elle devait faire : elle respira profondément et se concentra sur Linotte car la mission n'avait pas encore été accomplie.

Elle fut rassurée en sentant que la marmotte, toujours dans un état hypnotique, n'avait pas trop souffert de son agression. Elle prit le temps de la calmer et de lui rappeler son objectif. Le petit mammifère se mit alors à marcher à quatre pattes pour retrouver la tombe de Peter Johns. Au bout de quelques mètres, elle s'arrêta devant la pierre tombale arrondie, recouverte de lierre et de lichen. Sans plus attendre, Enora la fit creuser. Linotte disparut aux yeux des compagnons et remonta quelques instants plus tard, couverte de terre. Elle tenait dans une patte un rectangle métallique. Dans un dernier effort, Enora guida le mammifère jusqu'à la grille du cimetière, puis s'évanouit.

Chapitre 26 : Déchiffrage

Linotte, qui avait repris sa forme naturelle, revint à elle la première :

- Que... que s'est-il passé ? Vous avez gagné la partie de Sgüll en trichant, c'est ça !?

Aïlill, une bande sur la tête, s'approcha d'elle et lui tapota l'aile droite :

- Oui, je confirme, ils ont usé de stratagèmes peu recommandables pour arriver à leurs fins...

- C'est honteux ! Je me plaindrai à mon syndicat, le P.P.D.A... Tiens, qu'as-tu à la tête, Aïlill ?

- Oh, rien de grave, je vous assure...

-Le... ? demanda Gus.

- Le très renommé syndicat des «Poules Polymorphes Domestiquées et Amicales», bien sûr ! caqueta Linotte, en colère.

- Bien sûr, chui donc bête, acquiesça le jeune homme en haussant les épaules pour ne pas la contrarier.

Mais la poule d'eau cessa soudain ses remontrances quand elle découvrit le corps d'Enora inconsciente. Elle se précipita :

- Qu'avez-vous fait à Enora ? s'indigna-t-elle en regardant méchamment ses compagnons.

- Nous ? Rien ?! Pour sûr, 's'est passé pas mal eud' choses depuis que... vous avez perdu c'te partie de Sgüll, mentit Gus pour ne pas affoler le volatile.

Le visage de la jeune fille était blafard. Il paraissait avoir vieilli de dix ans. Fumiko lui soutenait la tête et avait recommencé ses massages, sans résultat.

- Ceci pourrait peut-être la faire réagir. C'est monsieur Gnîîî qui me l'a donnée au cas où une situation semblable se présenterait, expliqua Aïlill, tenant une petite fiole qu'il tendit à Fumiko.

La japonaise hésita, méfiante, se remémorant la catastrophique intervention de Gnîîî dans le laboratoire d'Okmok, le spécialiste des potions de Maître Minejewel.[10] Aïlill tenta de la convaincre :

- Notre ami m'a assuré que c'était un mélange de feuilles et de fleurs. Rien que du naturel.

Fumiko déboucha le flacon et l'approcha d'Enora. Aussitôt, deux minuscules feuilles charnues et pointues d'Aloe Vera rampèrent sur le visage inconscient et grandirent d'un seul coup pour recouvrir

l'ensemble de son corps, faisant reculer les compagnons.

- C'est..., c'est normal, ça ? interrogea Gus.

- Euh... J'espère..., répondit le félin, peu rassuré.

Avec un bruit sec, les petites pointes jaunes de la plante pénétrèrent sous la peau de la jeune fille.

-Et... et ça ?

- Euh... maintenant que vous le dîtes..., hésita Aïlill.

- Quoi ?! s'écria Fumiko. Nous n'allons pas laisser Enora se faire dévorer par une plante !

Elle voulut arracher les immenses feuilles mais fut repoussée violemment par un tentacule pointu qui resta menaçant à quelques centimètres de son visage.

- Attendez ! intervint Aïlill. Je pense que nous devons faire confiance à notre ami Gnîîî.

Le reste de la fiole se vida et de minuscules petites algues bleutées s'en échappèrent pour s'engouffrer dans la bouche et les narines d'Enora qui sembla étouffer.

- Ça suffit maintenant ! intervint Linotte. Elle suffoque !

Les compagnons se précipitèrent pour tenter de libérer leur amie, mais à nouveau, l'Aloe Vera se dressa devant eux. Impuissants, ils ne purent qu'assister à l'étrange phénomène : la plante revint piquer plusieurs fois le corps d'Enora à l'endroit précis de ses points vitaux.

En observant son visage, il sembla à Gus que son amie avait l'air apaisée et rajeunie.

Quelques secondes plus tard, les grandes feuilles pointues de la plante se rétractèrent et retournèrent dans la petite fiole que Fumiko s'empressa de reboucher.

Enora ouvrit les yeux. Sur son corps, les petits trous de perfusion étaient déjà guéris.

- Que... que s'est-il passé ? J'ai un drôle de goût dans la bouche. J'ai l'impression d'avoir avalé une bourriche d'huîtres...

- C'est normal, expliqua Aloïn, Aïlill t'a apporté une potion revigorante concoctée par Gnîîî... réalisée à base de plantes...

-C'est vrai Aïlill ?

- Le petit chat, ému de revoir sa maîtresse sur pieds, ronronna de bonheur.

- Merci.

Ils aidèrent la jeune fille à se relever.

- Alors, avons-nous réussi ? demanda-t-elle, la voix encore fatiguée.

Les compagnons n'avaient pas encore eu l'occasion de regarder l'objet remonté par Linotte, tellement ils s'étaient inquiétés du sort de

leur amie.

Fumiko le plaça dans sa paume et le détailla : c'était un rectangle en métal doré muni de deux charnières. Elle le déplia et cela forma un carré parfait de 20 cases de côté. Dans chaque case, une lettre était sculptée en relief.

La japonaise lut le début d'une phrase sur la première ligne :

«ACRUX ET JOHN» puis des lettres sans signification apparente :

«N,P,F,S,M,D,L,V,I».

La grille codée passa de main en main. Chacun des compagnons déchiffra les deux noms et resta dubitatif sur le reste de la ligne.

Pour rompre le silence, Enora se mit à réfléchir à haute voix :

- Acrux et John : il n'y a aucun mystère, ce sont les deux amis, l'un sorcier et l'autre humain. Mais le reste ? Quel peut être le sens de ces lettres ?

- Je ne vois pas, se désola Fumiko.

- Si on essaye de les placer dans un ordre différent, il n'y a que des consonnes, à part le i, et cela ne veut rien dire.

- P'têt des abréviations ? suggéra Gus.

- Alors là, nous n'avons pas fini, souffla Fumiko. Connaissez-vous des personnes dont les noms commencent par ces lettres ?

-Non.

- Ça ne me dit rien.

- Nous savons, interrompit Aïlill, ses lunettes sur le museau, que ce code a été réalisé par Mr John Dee et qu'il était destiné à protéger les messages qu'il adressait à son ami Acrux, est-ce exact ?

- Oui, affirma Enora.

- Nous avons déjà les noms des deux personnes, je pense donc que les autres lettres ne forment pas des prénoms mais une phrase.

- Tu as sûrement raison, renchérit Linotte, mais cela ouvre une infinité de possibilités.

- Peut-être qu'en prenant le testament de Mr Cotton...?

Avec un regard dubitatif, Enora déroula le parchemin sur lequel sir Robert Cotton avait inscrit ses dernières volontés. Elle le parcourut sans trop y croire, puis dévisagea Linotte avec incrédulité. Elle lut :

- Soussigné, Sir Robert Bruce Cotton, Perpetuus Famulus Servator : P.F.S ! Tu as trouvé, Linotte ! Bravo ! John Dee a ajouté, après leurs deux prénoms, une sorte de devise qui les caractérisait : «Sauveur et Serviteur perpétuels». Il ne nous reste plus qu'à trouver la signification des cinq dernières lettres : M,D,L,V,I. Elles doivent également correspondre à des mots latins. Si j'avais su, j'aurais été plus attentive au cours de langues anciennes...

- Il ne faut pas vous soucier de ce détail, nous avons quelques notions..., la rassura Aïlill en chaussant ses lunettes.

- M, cela peut s'adresser à un Maître, proposa Fumiko.

- Ce n'est pas possible car Maître se dit *Dominus* en latin, corrigea Aïlill.

- La seconde lettre est un D, remarqua Linotte, c'est peut-être ça.

- Oui, admettons, dit Enora.

- Et si c'te lettres r'présentaient un lieu ? Oui..., un lieu secret ! coupa Gus.

- Alors là, on ne s'en sortira jamais, se désespéra Fumiko. Il peut y avoir des milliers de lieux secrets rien qu'à Londres !

Un sentiment de découragement s'empara des compagnons.

- Nous n'y arriverons jamais, se désola Linotte.

- Pourtant il le faut ! intervint Fumiko. Maintenant que nous avons récupéré le code, nous devons le comprendre pour pouvoir contrecarrer les plans diaboliques des Tourmenteurs et éviter le retour de Sargas !

- Pourquoi on l'casse pas en mille morceaux ? demanda Gus.

- Souviens-toi des paroles de mon oncle, répondit Fumiko : Acrux lui-même l'a protégé des plus puissants sortilèges.

- Oui, c'est vrai, acquiesça Enora, comme nous ne pouvons pas le détruire, il va falloir le cacher pour éviter que les Tourmenteurs ne s'en emparent.

- Euh..., j'vois pas où on peut l'planquer dans un endroit plus paumé qu'un cimetière abandonné d'puis plusieurs siècles, s'inquiéta Gus.

- Justement, je pensais à un endroit encore plus désordonné et improbable..., sourit la jeune fille en regardant son ami.

Il eut un mouvement de recul en comprenant l'allusion d'Enora :

- Ah non ! Pas question !

- Eh bien, qu'avez-vous monsieur Gus ? s'enquit le chat.

- C'est c't'e mam'zelle !....

-Oui ?

- Elle veut planquer c'te maudit code chez moi !

Tous les regards se tournèrent vers Enora avec stupéfaction. Elle se défendit, prenant un air innocent :

- Avant d'émettre une contradiction, écoutez-moi : le Tourmenteur ne connaît pas Gus, il l'a peut-être aperçu dans la maison mais ne sait pas qui il est. Comme ce n'est pas un sorcier, notre ennemi n'aura pas l'idée d'aller récupérer le code dans le monde réel, ou alors il dirigera ses recherches vers Fumiko ou moi mais il n'imaginera jamais que nous confierions un tel objet à un pauvre petit adolescent de la classe prolétaire, sans vouloir t'offenser, Gus.

Loin de se sentir insulté, le jeune homme réfléchit et ne trouva pas d'argument à opposer à cette idée.

- Hmmm, ouais, j'pense qu'ça peut marcher, conclut-il.

- Parfait ! Si tout le monde est d'accord, Gus s'occupera, une fois rentré au pensionnat, de cacher le code. Il sera le seul à connaître l'endroit, ainsi si nous sommes capturés par le Tourmenteur, nous ne pourrons avouer où il se trouve.

Fumiko proposa alors que les compagnons continuent à réfléchir à la signification des dernières lettres du code.

- M,D,L,V,I, récita Linotte. Je les imprime dans ma mémoire, et croyez-moi, je trouverai bientôt la solution, foi de membre honoraire du P.P.D.A. !

Les amis sourirent...

[10] Voir tome 1 : Enora Scott, le médaillon d'Acrux

Chapitre 27 : Règlement intérieur

Afin d'éviter d'utiliser la magie et de se faire repérer par un Tourmenteur, les compagnons avaient décidé de regagner le centre de Londres le plus discrètement possible. Les talents de cocher de Gus furent à nouveau appréciés : il dirigea un chariot de livraison de paille qu'ils avaient emprunté dans une ferme proche du cimetière. Les jeunes filles et leurs animaux se cachèrent à l'intérieur mais Linotte et Aïlill ne purent résister longtemps : ils se grattaient et éternuaient tellement qu'ils furent contraints de sortir et de s'installer à côté du conducteur.

Arrivés à quelques rues du *Queen's College,* les amis décidèrent de se séparer pour ne pas éveiller les soupçons. Gus retourna le premier dans l'établissement. A priori, personne ne se serait inquiété de son absence car aucun adulte, à part son père, ne pénétrait dans sa maison, la directrice et les professeurs se contentant de demander son aide par le biais de messages à son intention. Comme la période des vacances de Noël n'était pas encore arrivée, Fumiko imagina un scénario pour permettre à Enora de réintégrer sa classe sans souci. Pendant que la japonaise écrivait une lettre et y apposait le cachet et la signature d'un médecin fictif exerçant à l'hôpital St Thomas, Enora revêtait ses habits réglementaires aux couleurs du pensionnat.

- Avec ce courrier, ta directrice ne devrait pas te poser de questions et je suis sûre qu'elle n'osera pas t'approcher de trop près.

- Oui, ça devrait bien se passer, répondit la jeune fille. Et toi, que vas-tu faire ?

- Je retourne voir mon oncle en espérant qu'il aura trouvé le moyen de soigner Crump. Je t'avoue que je suis inquiète. Je n'ai jamais vu personne guérir d'une morsure de revenant...

- Tu as raison, je ne suis pas rassurée non plus, affirma Enora en baissant la tête tristement.

- Allez, le jour se lève. Tu pourras pénétrer dans le collège d'ici une heure. On reste en contact grâce à Aïlill et Linotte.

La japonaise lança un dernier regard à son amie et disparut au coin de la rue, dissimulant la petite poule d'eau sous son manteau. Le chat au pelage noir et blanc regarda sa maîtresse et émit un petit ronronnement.

- Oui, je sais, tu es également inquiet, dit la jeune fille en se

baissant. Elle lui caressa le cou.

- Nous devons faire confiance à Maître Onshi et aussi à Crump. Il est petit mais très costaud... Je suis sûre qu'il va s'en sortir.

Enora et Aïlill déambulèrent une petite heure à travers les rues du quartier de Westminster en observant le ballet des premiers livreurs.

Quand les pâles rayons du soleil hivernal commencèrent à traverser le brouillard, Enora se décida à rentrer au pensionnat. Elle se baissa et caressa le pelage noir et soyeux de son petit compagnon :

- Aïlill, il faut que je te laisse pour rejoindre l'école. Il reste deux jours avant les vacances et nous nous retrouverons à ce moment-là, à moins qu'une urgence n'en décide autrement. Tu dois rester vigilant car, bien que nous ayons récupéré le code, tout peut arriver. Reste dans les parages, au cas où j'aurais besoin de toi.

Le petit chat hocha la tête et laissa partir sa maîtresse à contrecœur. Arrivée sur le pas de la porte, Enora prit une grande respiration pour se donner du courage. Elle se rassura en relisant la fausse lettre de Fumiko : la signature du médecin était vraiment bien imitée. Personne, pas même Miss Vixenmore, ne pourrait déceler le stratagème.

La jeune fille gravit les trois marches, se composa un air abattu et tira la petite chaînette. Un léger tintement se fit entendre. Quelques secondes plus tard, le visage anguleux et suspicieux de Miss Busard, la concierge, apparut dans l'entrebâillement de la porte.

- C'est pour quoi ? Si c'est pour une inscription, il est trop tard !

-Non, non, mais...

- Nous ne donnons jamais aux colporteurs ! Si je peux vous donner un conseil, votre père devrait avoir honte de vous demander de faire l'aumône !

- Mais, ce n'est pas le cas et...

- Alors que voulez-vous ?!

- Et bien je...

- Que se passe-t-il ici ? Miss Busard ?

Enora reconnut immédiatement la voix stridente de la directrice. La concierge referma un instant la porte pour s'entretenir avec elle. Enora avala sa salive, s'attendant au pire.

Pour calmer son angoisse, elle porta son attention sur la plaque commémorative qui était fixée sur le mur lui faisant face. Elle ne s'y était jamais intéressée auparavant. Elle lut :

« QUEEN'S COLLEGE
Founded MDCCCXLVIII
This College is an Independent Day School for girls aged 11-18

and was the first academic institution for girls providing qualifications and access to higher education. »

Sans pouvoir se l'expliquer, un profond sentiment de liesse et d'excitation s'empara d'elle. Elle ne put cependant s'y attarder car la grande porte s'ouvrit à la volée.

- Mademoiselle Scott ! s'écria Miss Vixenmore avec un étrange sourire aux lèvres. Je constate que vous êtes sortie de l'hôpital plus tôt que prévu ! Elle leva les yeux vers la rue et ajouta d'une voix cynique :

- Le cab qui vous transportait n'a pas daigné attendre qu'une faible jeune fille convalescente comme vous se trouve à l'abri du pensionnat ? Quel manque de professionnalisme de la part du conducteur !

Enora, mal à l'aise, tendit la fausse lettre du médecin en s'efforçant de ne pas trembler.

- Une lettre du médecin ? Comme c'est aimable à lui ! ironisa la directrice. Puis elle posa son regard sévère sur la jeune fille. Des cheveux sortaient de son chignon, ce qui la rendait encore plus inquiétante.

- Miss Busard, vous allez emmener mademoiselle Scott dans mon bureau et vous resterez avec elle jusqu'à mon arrivée. J'ai un petit détail urgent à régler...

Tandis qu'Enora entrait et avançait jusqu'au pied des escaliers, la directrice s'approcha de l'oreille de la concierge :

- Vous ne la quittez pas une seconde et je lui interdis formellement d'approcher qui que ce soit ! Est-ce que vous m'avez bien comprise ?

La concierge hocha la tête, terrorisée par le regard noir de sa supérieure.

Enora, toujours emmitouflée dans son manteau aux couleurs de l'école, monta pesamment les marches qui la menaient au premier étage, face au bureau de la directrice. Elle était suivie de près par Miss Busard qui, tel un prédateur, ne quittait pas sa proie des yeux.

Elle fit asseoir la jeune fille dans le bureau glacial qui était sombre et sinistre. Il n'était meublé que d'un secrétaire surmonté d'une petite lampe à pétrole, d'un meuble en bois permettant de classer les fiches d'informations sur les élèves et d'une armoire également en bois. Aucun cadre ni décoration futile n'égayait la pièce. Enora reconnaissait bien l'austérité de la grande dame. On ne pouvait ressentir aucune joie dans un endroit pareil.

Au bout d'une demi-heure, Enora entendit le carillon invitant les élèves à terminer leur heure de classe et à se diriger vers la cour, dans laquelle elles pourraient profiter d'un moment de détente.

Mais elle était condamnée à rester assise sur cette chaise inconfortable.

Quand le tintement annonça la fin de la récréation et que les élèves furent retournées en classe, la porte du bureau s'ouvrit violemment et fit sursauter Enora et Miss Busard.

Miss Vixenmore, toujours avec son sourire cynique aux lèvres, entra, mais Enora fut encore plus effrayée par la personne qui la suivait, les sourcils froncés et le chapeau à la main.

- Papa ! s'écria la jeune fille, interloquée. Que fais-tu ici ?

- Et toi ? coupa l'homme, furieux.

La jeune fille rentra la tête dans les épaules.

- Euh..., je ne sais pas...

La directrice, devenue pourpre, intervint :

- Vous ne savez pas, jeune fille ?! Puis elle se tourna aimablement vers Mr Scott :

- Monsieur, permettez-moi de vous expliquer les faits : votre fille, ici présente, a eu, il y a une semaine, une puissante poussée d'acné ou autre virus, et a été emmenée d'urgence par un médecin sûr de son diagnostic, qui m'a assurée qu'il vous avait contacté. Voici d'ailleurs la lettre de ce fameux médecin.

Elle tendit le courrier de Fumiko à Mr Scott et reprit :

- Cette histoire m'avait semblé vraiment suspecte, je puis vous l'assurer ! mentit-elle, et votre intervention a confirmé mes soupçons.

Enora se tourna vers son père, l'air interrogatif, mais lorsqu'il posa son regard mécontent sur elle, elle baissa les yeux, honteuse.

- Madame, vous avez raison. Je me suis adressé à vous dès que j'ai eu connaissance des faits. Lorsque j'ai rencontré ma sœur Meredith il y a deux jours et qu'elle m'a relaté sa rencontre fortuite avec ma fille, à une heure si tardive, cela m'a interpellé et je suis venu vous voir, d'autant plus que je n'ai jamais eu de contact avec quelque médecin que ce soit !

Puis Mr Scott se tourna vers sa fille :

- Pourquoi as-tu menti ? gronda-t-il. Tu m'as beaucoup déçu ! Qui sont ces gens avec qui tu te balades à Londres ? Meredith m'a parlé d'une sorte de vaurien, d'une asiatique qui serait ta correspondante et d'un professeur de ton école ! Dis-moi qui sont ces gens, Enora, tout de suite ! ordonna-t-il.

Enora n'avait jamais vu son père si furieux.

Devant le mutisme de sa fille, il demanda à la directrice de le laisser seul avec elle quelques instants. La grande dame, toujours droite comme un i, consentit à sortir avec Miss Busard. Mr Scott tourna la chaise de sa fille vers lui, se mit à sa hauteur et prit un ton moins sévère :

- Tu ne te rends pas compte à quel point j'étais inquiet ! Je te

croyais disparue ! Il…, il ne me reste plus que toi, je ne veux surtout pas te perdre, comme j'ai déjà perdu Sara et Helen.

Enora sentit la voix de son père trembler. Elle le regarda et murmura :

- Je suis désolée de t'avoir causé du souci. Je... je ne peux pas te dire avec qui je me trouvais, mais je peux te jurer que je ne voulais pas t'inquiéter. Je... je prépare une surprise pour Noël...., essaya-telle.

- Une surprise ? Pour moi ?

- Oui... oui. Une surprise hors du commun...

- Peut-être, mais cela ne doit pas te détourner de tes études ni t'obliger à mentir à tout le monde.

- Mais je ne me sens pas bien ici ! Tu as bien vu l'attitude autoritaire de Miss Vixenmore !

- Enora, nous avons déjà évoqué ce sujet. Il est important que tu aies la meilleure éducation possible pour montrer à tous tes véritables capacités. C'est un combat quotidien pour les jeunes filles anglaises de ton âge... je ne pense pas que tu veuilles donner raison à ta grand' tante qui désire que tu te maries rapidement pour fonder une famille !

Mr Scott avait énoncé cette dernière phrase sur un ton ironique, connaissant le peu de sympathie que sa fille avait pour sa vieille tante Eléanor. Enora lui sourit.

- Bon, il va falloir que je te laisse. Nous nous reverrons aprèsdemain. D'ici là, promets moi de te tenir impeccablement ! Je me suis arrangé avec ta directrice pour que ta sanction ne soit pas trop sévère, mais il est indispensable que tu comprennes qu'il faut respecter les règles. Si chacun n'en fait qu'à sa tête, la société pourrait rapidement courir à sa perte !

- Oui, oui, je te le promets, dit-elle en baissant les yeux et en songeant au Tourmenteur qui était, selon elle, un danger bien plus grand pour la survie même de la civilisation.

Mr Scott embrassa sa fille sur le front, comme il l'avait toujours fait, et sortit. Enora, restée seule dans le bureau, attendit quelques minutes avant que sa directrice ne réapparaisse. Quand elle revint, elle toisa Enora et lui parla sur un ton glacial :

- Mademoiselle Scott, vous avez bien de la chance que votre père soit compréhensif ; si vous étiez ma fille, cela se passerait autrement ! En attendant de le retrouver pour les vacances, vous serez privée de sortie et vous mangerez seule au réfectoire. Vous aurez, de plus, en charge de débarrasser les tables et aurez interdiction de vous adresser à vos camarades de classe ! Me suis-je bien fait comprendre ?

Enora souffla :

- Oui madame.

- Pour éviter que vos exploits ne donnent des idées à d'autres, vous n'irez pas en classe aujourd'hui. Je vous prépare un programme

personnalisé. Vous allez suivre Miss Busard dans la salle réservée aux punis : préparez-vous à copier des lignes !

Enora sortit du bureau tête baissée pour éviter le regard de la directrice. La jeune fille se retrouva seule dans une petite salle sans fenêtre qui faisait penser à une cellule de prisonnier. Elle s'assit à une table en bois et commença à copier les articles du règlement intérieur de l'école qu'elle avait enfreints. Elle le faisait machinalement, sans y porter d'intérêt : en effet, ses pensées s'évadaient loin de cette punition qu'elle trouvait ridicule par rapport à ce que préparait le Tourmenteur. Si Miss Vixenmore pouvait se douter du risque que courrait le monde et des sacrifices qu'Enora avait faits, sans doute ne l'aurait-elle pas punie. Mais la jeune fille savait qu'elle devait, coûte que coûte, conserver le plus grand secret sur sa véritable identité.

Elle ne cessait de se remémorer les inscriptions de la plaque de l'école : pourquoi avait-elle ressenti cette impression de triomphe ? Elle se récitait :

«QUEEN'S COLLEGE
Founded MDCCCXLVIII
This College is an Independent Day School for girls aged 11-18
and was the first academic institution for girls providing
qualifications and access to higher education.»

Ce n'est qu'une heure plus tard qu'elle comprit enfin. Un frisson la parcourut, elle crispa ses doigts sur la plume et la cassa net, maculant sa page d'encre violette. Elle murmura, une étincelle dans les yeux :

- QUEEN'S COLLEGE, founded MDCCCXLVIII Elle répéta :

- MDCCCXLVIII : 1848, la date d'inauguration du collège !

- Que se passe-t-il mademoiselle Scott, intervint sévèrement Miss Busard qui la surveillait.

- Euh..., rien.

La jeune fille prit une nouvelle plume et se remit à écrire frénétiquement mais elle ne copiait plus les articles de sa punition. Elle écrivit les lettres majuscules gravées sur le code du cimetière.

C'était des lettres latines : M,D,L,V,I. Enora les traduisit en chiffres romains : M = 1000, D = 500, L = 50, VI = 6. Cela correspondait à 1556.

Elle interrompit son geste et réfléchit :

- Cette date a dû être très importante pour figurer sur le code…

Elle essaya de se souvenir des différentes découvertes faites depuis le début de son aventure et le regard espiègle de Maître Onshi surgit dans son esprit : cette date si importante, et même fondamentale, était celle de la première rencontre entre Acrux et John Dee ! Cela lui

paraissait évident ! Elle revoyait le vieux Maître raconter aux compagnons l'apparition du grand sorcier aux yeux du mathématicien par une soirée d'hiver. A cette découverte, son cœur s'accéléra et elle n'eut plus qu'une pensée : prévenir ses compagnons. Mais le carillon de l'école sonna sept coups et la ramena à la monotone réalité du pensionnat : le repas s'annonçait. Enora dissimula la dernière feuille de papier avant que Miss Busard ne récupère sa punition pour la rendre à la directrice. La concierge la fit sortir du petit bureau et la mena jusqu'à une table isolée de ses camarades pour qu'elle dîne, encore une fois, seule.

Chapitre 28 : Privée de dessert

Enora se demandait pourquoi la directrice l'avait placée à cet endroit précis du réfectoire. Était-ce pour montrer à ses camarades le sort qu'elle leur réservait si elles tentaient d'enfreindre les règles ou était-ce juste destiné à l'humilier ? Elle n'en savait rien mais elle avait décidé de faire sa punition jusqu'au bout pour éviter les ennuis et se faire oublier. Ainsi, elle pourrait peut-être, le soir venu, s'éclipser du dortoir pour aller raconter sa fabuleuse découverte à Gus.

Ses camarades ayant pris place sur les longs bancs de bois, elles commencèrent leur repas. Enora observa la directrice confectionner elle-même son plateau. En effet, Miss Vixenmore ne voulait surtout pas que la jeune fille entre en contact avec une autre élève avant l'heure du coucher. La grande dame lui apporta donc son dîner, les lèvres toujours pincées, sans daigner lui adresser un regard, et s'éloigna rapidement. Enora constata qu'elle avait oublié le dessert et se dit que cela devait également faire partie de la punition.

A deux tables de là, Emmy et Abigaïl regardaient leur amie avec pitié. Enora se contenta de leur sourire timidement. Une fois leur repas terminé, les élèves quittèrent en rangs le réfectoire. Emmy et Abigaïl profitèrent d'un moment d'inattention de la directrice pour glisser à Enora les viennoiseries qu'elles avaient eues en dessert et lui chuchotèrent en souriant :

- C'est pour toi. Profites-en bien !

Enora leur adressa un discret signe de la main et songea que les amitiés du monde réel étaient aussi importantes que celles d'Yggratill.

Une fois toutes les classes sorties et ses deux petites brioches englouties discrètement, la jeune fille se mit à débarrasser les tables. En se dépêchant, peut-être pourrait-elle voir Gus avant le couvre-feu ?

Mais après une bonne heure de corvée, elle se sentit très fatiguée. Cette dernière punition avait achevé ses ultimes forces. Quelle situation ridicule : elle qui avait combattu pour sauver le monde, se trouvait anéantie par une montagne de vaisselle ! Effectivement, en se remémorant tous ses exploits, elle ne se souvenait pas de la dernière fois où elle avait dormi dans un véritable lit. Sans doute son corps réclamait-il un peu de sollicitude… Enora se résigna et se dit qu'elle irait voir Gus le lendemain, sans faute. Elle traîna les pieds en montant dans le dortoir pour rejoindre ses camarades déjà endormies. Elle n'eut pas le courage de se déshabiller et se glissa dans la chaleur de ses

couvertures.

Cette nuit-là, ses rêves furent agités d'images et de pensées tourmentées entremêlées de hurlements terrifiants : elle vécut un combat l'opposant à une multitude de revenants dans un cimetière, vit une marmotte assise sur une case noire de damier qui s'effondrait dans une tombe tandis qu'un gros caméléon conduisait une charrette d'ossements putréfiés. A quelques mètres de ces monstruosités, un sorcier à tête de montre à gousset se regardait dans un miroir noir et un gnome japonais torturait Gus. Le jeune homme, le visage ensanglanté, finissait par avouer la cachette d'un précieux code…

Les premières lueurs de l'aube la réveillèrent. Elle se redressa lentement, encore perturbée par ses nombreux cauchemars. La langue pâteuse, elle s'assit sur son lit en se tenant le visage.

- Quel mal de tête... J'ai l'impression d'avoir dansé toute la nuit !

Quelques secondes plus tard, la surveillante générale entra vivement dans le dortoir pour réveiller les élèves :

- Debout mesdemoiselles, il est l'heure ! cria-t-elle en frappant dans les mains.

Enora se boucha les oreilles, croyant que ses tympans allaient exploser.

- Vous avez une demi-heure pour vous laver et vous habiller en tenue de sortie ! Aujourd'hui, dernier jour avant les vacances, nous faisons les photos de classe. Et n'oubliez pas, en allant déjeuner, de descendre vos bagages pour être prêtes à partir. Mme la directrice et moi-même inspecterons le dortoir pendant ce temps. S'il n'est pas impeccable, soyez sûres que vous resterez un jour de plus ! menaça le «Cerbère» en chef.

Pendant que certaines de ses camarades se précipitaient pour plier leurs draps, nettoyer leur coin ou verrouiller leurs valises, Enora en voyait d'autres s'élancer vers la salle de bain commune. Parmi ces dernières, Abigaïl et Emmy, cernes sous les yeux, traînaient les pieds, visiblement encore endormies. La jeune fille se leva et les suivit. Après ses aventures et sa journée de punition, elle n'avait pas encore fait ses bagages, mais cela ne la préoccupait pas. Elle voulait avant tout raconter sa récente découverte à Gus. Dans le réfectoire, ne voulant pas perdre de temps à déjeuner, elle dissimula un bout de pain dans sa poche et réussit à distancer ses amies. Elle sortit discrètement dans le jardin et courut en direction de la maison du jeune homme. Elle entra sans frapper :

- Gus, Gus ! Où es-tu ? J'ai une très bonne nouvelle !

Mais aucune réponse ne lui parvint. Peut-être le jeune homme étaitil

sorti ? Ou bricolait-il dans le bâtiment principal de l'école ?

Enora s'avança en direction de l'échelle qu'elle avait déjà empruntée et qui desservait le laboratoire de son ami, et appela de nouveau. Encore une fois, aucune réponse ne troubla le silence. Elle tourna les talons mais, au moment de sortir, elle entendit un léger grognement. Un frisson la traversa. Elle se retourna et, tout en retenant sa respiration et en contrôlant ses pas sur le plancher, elle s'approcha de l'échelle. Elle monta un à un les barreaux et, sur ses gardes, passa la tête par la trappe du premier étage. Là, dans l'obscurité, elle vit bouger un corps. Une fois ses yeux habitués à la pénombre, elle distingua son ami, allongé sur le sol. Elle se précipita pour le relever :

- Gus ! Que t'est-il arrivé ?

- Hmmm…

Le jeune homme ouvrit les yeux en se frottant la tête.

- J'crois… j'crois bien qu'l'était presque six heures ç'matin,... j'tais monté pour vérifier une p'tite expérience… pis j'ai entendu un grinç'ment et pis… plus rien…

Enora inspecta le crâne de son ami et aperçut une grosse bosse. A côté d'eux, elle désigna une pelle posée sur le plancher.

- Tu as dû être assommé avec cette pelle.

- Ou...oui, j'pense... J'me souviens d'un grand bruit métallique. Z'avez sûr'ment raison.

En tournant son regard vers la pièce, le jeune homme ne put retenir une exclamation de stupeur car tout était renversé.

- Pfffiou ! Quel bazar !

- Comme tu dis, acquiesça Enora. Celui qui t'a fait cette bosse cherchait sans doute quelque chose...

- Mais, j'comprends pas, y'a rien à voler ici !

Les deux amis s'immobilisèrent une seconde et le même frisson les traversa. Ils se regardèrent et crièrent en même temps :

- Le code !

- Où l'avais-tu caché, Gus ? s'écria Enora.

- Là-bas, répondit le jeune homme en pointant son doigt vers un amas de ferrailles de toutes tailles. Quoi d'plus discret qu'un rectangle métallique au milieu d'autres objets en ferraille…

Il s'approcha, déplaça les plaques et autres boites et resta stupéfait :

- L'a disparu!

- Quoi?!

- C't'impossible !

Enora s'effondra sur le sol.

- Quelqu'un est venu ici, t'a assommé et a fouillé ta maison pour retrouver le code de John Dee. C'est la seule explication !

- Mais, personne n'savait qu'l'était ici ! répliqua le jeune homme.

- Si... moi !

- Oui mais l'avez dit à personne !

- Bien sûr que non ! A moins que…

Enora avala sa salive et l'étrange goût qu'elle avait dans la bouche depuis le matin lui révéla la vérité :

- J'ai été droguée !

- Droguée ?

- Oui, sans doute une sorte de sérum de vérité qui m'a endormie et fait avouer le lieu de la cachette.

- Mais…, mais qui aurait fait ça ? s'emporta Gus.

- Je n'ai fait que manger le repas du soir et c'est le même pour tout le pensionnat… Mais, j'y songe ! Comme j'étais punie, c'est la directrice en personne qui a préparé mon plateau. Elle a pu facilement y intégrer une substance que j'ai avalée sans m'en rendre compte !

- Ah celle là, si j'pouvais la faire disparaître pour de vrai ! Faut s'en occuper tout d'suite ! s'énerva le jeune homme.

- Attends Gus ! l'interrompit Enora. Tout d'abord, n'oublie pas qu'elle agit sous les ordres du Tourmenteur que nous avons combattu et… je pense qu'elle ne lui a pas encore donné le code. Elle a dû le cacher dans un lieu sûr. Ce matin, nous avons une séance de photo avec tout le pensionnat. Ce midi, c'est le repas de Noël et sa présence est obligatoire. Elle doit inspecter les locaux avec la surveillante générale et accueillir quelques familles avant le départ en vacances cet après-midi. Elle ne pourra rien faire avant que l'école soit vide. Nous avons quelques heures devant nous. Il faut les utiliser à bon escient : alertons vite Fumiko et Maître Onshi. Pour cela, nous devons...

- Faire appel aux services d'Aïlill, le plus serviable des fidèles amis de l'homme…, interrompit une voix au-dessus d'eux.

Le petit chat noir et blanc aux yeux d'émeraude venait de passer sa tête sous la lucarne du toit.

- Aïlill ! Que fais-tu ici ? s'écria Enora.

- Je viens aux nouvelles. Et… apparemment, monsieur Gus, vous avez grand besoin d'aide pour organiser votre humble demeure. Savez-vous qu'une maison bien rangée permet d'avoir l'esprit plus clair ? Si je puis me permettre…

- Plus tard ! l'interrompit la jeune fille. Tu ne vois pas que Gus a été agressé et cambriolé ?

- Ah… toutes mes excuses… Quelle époque malheureuse ! Que vous a-t-on dérobé ? Un souvenir familial ?

- Oh, rien d'important… juste l'code de m'sieur Dee !

- Le… le code !?

- Oui le code ! s'énerva Enora. Il serait grand temps de réagir et de prévenir Maître Onshi !

Devant la stupeur et l'immobilité du chat, Enora s'emporta :

- Aïlill ! Tu as entendu ? Les minutes sont comptées ! Si nous ne

trouvons pas une solution avant cet après-midi, il sera trop tard ! Allez, FONCE !

En une seconde, le chat reprit ses esprits, bondit par la lucarne et disparut.

Enora se tourna vers Gus :

- Écoute, il faut que je retourne dans ma classe. Je vais épier les moindres gestes de la directrice pendant la séance de photo, mais je ne pourrai pas toujours être en sa présence. Aussi, il serait préférable que tu trouves une excuse pour te rendre dans le bâtiment principal et l'espionner également.

- Pas d'souci. Y paraît qu' y a d'la tuyauterie qu'a g'lé. L'tuyauterie, c'est pratique car y'en a à tous les étages et même dans s'bureau à la patronne, précisa Gus en faisant un clin d'œil à Enora.

- Très bonne idée ! Prends un moment pour fouiller son bureau et n'hésite pas à passer par celui de la surveillante générale…

- J'f'rai d'mon mieux !

Enora descendit au rez-de-chaussée de la petite maison tandis que Gus préparait sa trousse à outils. Les deux amis se dirigèrent vers le bâtiment principal avec la ferme intention de déjouer le plan machiavélique du Tourmenteur.

Chapitre 29 : Séance photo

Neuf heures précises sonnaient à la cloche de l'école quand la directrice tourna la poignée de la porte de la grande salle d'étude où étaient réunies toutes les élèves, revêtues de leur belle tenue de sortie. Au moment où la grande dame entra, le silence se fit et les jeunes filles se levèrent comme un seul homme. Miss Vixenmore monta sur l'estrade de bois et dévisagea le pensionnat au garde-à-vous.

- Mesdemoiselles, asseyez-vous.

Elle attendit que le brouhaha se calme pour continuer :

- Vous allez, à partir de cet après-midi, pouvoir profiter de quelques jours de vacances. Bien sûr, aucune d'entre vous ne partira avant que nous ayons inspecté son bureau et son espace de repos. Je vous rappelle qu'en dehors du collège, vous devez avoir une attitude irréprochable. J'espère que vous profiterez de vos congés pour continuer à étudier de façon soutenue. Mais avant cela, vous allez avoir le privilège d'être immortalisées sur une photographie. Cette invention récente permet, je vous le rappelle, de fixer une image sur un papier spécial, sensible à la lumière. Aussi, soyez dignes de ce privilège et montrez-vous sous votre meilleur jour ! Lorsqu'on appellera votre classe, vous vous rendrez au réfectoire où un spécialiste, Mister Otto Focus, vous photographiera. Honneur aux plus grandes d'entre-vous ! Allons, mesdemoiselles, suivez-moi !

Les élèves les plus âgées se levèrent avec un brin d'excitation et quittèrent la grande salle. Une fois la porte refermée, les autres collégiennes se mirent à chuchoter, ravies de réaliser leur première expérience photographique. Mais l'enthousiasme général ne touchait pas Enora, préoccupée par le vol du code. Coincée dans la salle d'étude, elle ne pouvait demander à sortir pour espionner la directrice car celle-ci avait donné des consignes formelles à la surveillante générale.

Après une heure d'attente, Miss Vixenmore entra pour venir chercher la dernière classe.

- Mesdemoiselles, c'est votre tour.

La classe d'Enora se leva et sortit dans le couloir. Elle suivit la grande dame en direction du réfectoire et se rangea le long du mur pendant que la directrice s'entretenait avec le photographe. Enora observait la directrice avec suspicion en essayant d'imaginer où elle

avait pu dissimuler le code disparu, quand soudain elle aperçut Gus, dissimulé dans l'ombre du grand escalier, qui lui faisait signe de la main. La jeune fille s'approcha et chuchota :

- Gus, que fais-tu là ? As-tu une piste ?

- Non, j'ai rien ! Pas l'début du commenç'ment, mais…

- Mais quoi ?

Le garçon sortit de son sac un cadran rond muni de deux mollettes de remontage.

Enora le saisit et ouvrit le couvercle. Le cadran-moustache sauta sur ses pieds, toussa et s'adressa à la jeune fille :

- Hum, hum..., mademoiselle, mon Maître m'envoie pour vous transmettre le message suivant. Le cadran tira sur ses deux moustaches et sa voix se transforma. Enora reconnut celle du professeur Lateclock :

- Cher matelot, j'ai été prévenu par votre petite belette, qui est d'ailleurs charmante… Hum, revenons-en au fait ! J'ai trouvé un moyen de vous permettre de découvrir qui est le voleur et surtout quelles sont ses intentions. Grâce à mon dévoué cadran-moustache, j'ai fait parvenir à votre cousine ici présente (le cadran désigna Gus), un objet de mon invention. Le jeune homme sortit de son sac un boîtier argenté tandis que la voix continuait :

- C'est un FUTUROGRAPHE. En effet, j'ai constaté que ce que votre monde appelle «photographie» ne représente que le passé, à partir du moment où elle est réalisée. Mon invention, quant à elle, représente le futur proche. Autrement dit, vous allez pouvoir suivre la personne que vous futurographiez pendant quelques heures après la réalisation du cliché. Attention cependant, la machine que vous tenez entre vos mains n'est qu'un prototype. Il permet de ne suivre qu'une personne en même temps. Une fois les futurographies réalisées, il suffit de sélectionner celle qui vous intéresse. Euh… une dernière chose, voici une petite aide supplémentaire dont vous aurez sans doute besoin ! C'est bientôt Noël ! Bonne chance !

La voix du professeur se tut et le cadran-moustache s'inclina. Enora repéra, accroché sur son dos, le magnétimontre. Elle s'en saisit et le remercia. Celui-ci se mit au garde-à-vous, referma son couvercle et disparut dans un cliquetis métallique.

Enora rangea la montre magique dans sa poche, inspecta le nouvel objet sous toutes ses coutures et dit à Gus :

- Ma classe va se faire photographier avec la directrice. Je n'aime pas utiliser ce don, mais il va falloir que je «suggère» au photographe d'utiliser cet appareil…

- Euh… l'problème, hésita Gus, c'est qu'on n'pourra pas suivre les vingt personnes de la même futurographie…

- Tu as raison, acquiesça Enora… Je sais ce que je vais faire ! Je vais l'inciter à réaliser des portraits individuels. Nous n'aurons plus qu'à suivre les deux ou trois personnes que nous suspectons. En plus, je suis sûre de lancer une nouvelle mode !

- Des portraits individuels ? Pour suivre el' voleur, j'dis pas, mais pour une nouvelle mode, bof ! Pourquoi pas des photos qu'on f'rait soi-même et qu'on appellerait selfigraphe tant que z'y êtes !

- Mesdemoiselles !

La voix tonitruante de la directrice coupa net la discussion. Enora sortit de l'ombre et suivit ses camarades qui entraient dans le réfectoire. Lorsqu'elle passa derrière le photographe, elle posa le futurographe à ses pieds et grimpa sur l'estrade aux côtés des élèves de sa classe.

L'homme, joufflu, aux cheveux et à la barbe noirs, donna ses consignes aux jeunes filles :

- Mesdemoiselles, s'il vous plaît, il va falloir vous serrer un peu pour cette unique photo…

- *Persuasio !* chuchota Enora en remuant les doigts en direction du photographe.

-… Euh… Je disais…, pour cette classe, Madame la directrice, je vous propose de réaliser un portrait individuel de chacune de ces beautés.

- Vous croyez ? Est-ce bien raisonnable ? s'insurgea Miss Vixenmore.

- Bien sûr ! J'ajoute votre portrait et, naturellement, tout cela est offert à votre prestigieux établissement !

- Dans ce cas, si c'est gratuit…

Enora sourit en se félicitant de connaître le principal défaut de sa directrice : la pingrerie.

Le photographe s'approcha du trépied et cadra son appareil. Il sortit la tête de son voile noir et regarda la classe :

- Attention, vous êtes prêtes ?

Les jeunes filles n'osaient plus respirer. Elles se figèrent et offrirent leur plus beau sourire. L'homme joufflu appuya sur le déclencheur, la poudre spéciale du flash crépita et les aveugla momentanément. Puis il prépara une chaise et, toujours sous l'emprise du sortilège de *Persuasio,* utilisa le futurographe pour réaliser les portraits individuels. Il commença par Enora. L'homme utilisait cet engin improbable comme s'il le connaissait depuis toujours. Encore une facilité que permettait la magie, se dit la jeune fille.

A chaque déclenchement de l'appareil, une petite étincelle surgissait, prenant la forme du visage de la personne immortalisée. Une fois que la directrice eut été photographiée, elle remercia l'homme et frappa dans ses mains :

- Mesdemoiselles ! Nous allons rejoindre vos camarades puis, après le repas, vous récupérerez vos bagages pour retourner dans vos familles.

Enora attendit que toutes les pensionnaires soient sorties pour récupérer le futurographe et libérer le photographe du sortilège qu'elle lui avait lancé. Elle profita du monde qui circulait dans les couloirs pour s'éclipser et rejoindre Gus.

Ils s'enfermèrent dans la maison de celui-ci.

- Je l'ai ! triompha-t-elle.

- Qu'est-ce qu'on doit faire ?

- Le professeur a dit de sélectionner les personnes que nous devions suivre. Voyons… nous allons nous concentrer sur la directrice. Enora toucha du bout des doigts la surface de l'appareil et effleura un petit bouton. Elle l'actionna et un petit livre fut éjecté. Gus le ramassa et l'ouvrit. A chaque page se trouvait une des camarades d'Enora qui venait d'être photographiée.

- R'gardez mam'zelle, c'est vous !

Enora observa la première page et se vit, souriante, prenant la pose dans le réfectoire. Quelques secondes plus tard, sa photographie s'anima : son double se releva, patienta jusqu'à la fin de la séance, sortit en dernier de la salle pour récupérer le futurographe et enfin rejoignit Gus.

- Cela se passe comme le professeur l'a annoncé : chaque portrait montre le futur proche de la personne photographiée. C'est incroyable !

Gus feuilleta les pages du petit livre pour arriver aux trois dernières. Ils virent d'abord Abigaïl, puis Emmy, et enfin le but de leurs recherches : le portrait de Miss Vixenmore.

- Il n'y a plus qu'à suivre cette photographie et se tenir prêts à intervenir !

- Avez-vous une piste ? demanda une voix familière derrière eux.

- Fumiko ! Tu es revenue !

- Oui, mon oncle a pensé que vous alliez avoir besoin d'aide pour cette ultime étape.

- Effectivement, je suis soulagée que tu sois là.

- Z'avons r'trouvé la voleuse ! On va bien voir s'qu'elle compte faire.

Gus ouvrit la page de Miss Vixenmore et ils l'observèrent poser face au photographe avec un étrange sourire qui lui donnait l'air d'un rat musqué. Enora eut l'impression que sa directrice adressait un clin d'œil au photographe pour le charmer mais cela lui parut tellement improbable qu'elle se raisonna. Puis le portrait noir et blanc se leva, salua l'homme joufflu en le regardant droit dans les yeux avec insistance et claqua dans ses mains pour réunir les élèves. Puis elle les raccompagna en étude.

- Jusque là, il n'y a rien d'inhabituel, se désola Enora.

- 'ttendez, r'gardez !

Gus avait raison. Une fois la porte de l'étude refermée, la directrice regarda autour d'elle dans le couloir vide et se dirigea à pas de loup vers le jardin. Encore une fois, elle s'arrêta pour être sûre de n'être pas suivie. Son visage était soucieux et elle se tenait moins droite que d'habitude, comme si un lourd secret pesait sur ses épaules.

Les trois amis assistant à cette étrange scène se rapprochèrent du livre de photographies.

Ils virent le double de Miss Vixenmore passer à quelques mètres de la maison de Gus et se diriger vers le mur d'enceinte.

Enora sursauta :

- Elle va donner le code au Tourmenteur, c'est certain ! Gus ! Je… je me souviens que le lendemain de notre rencontre, je l'ai aperçue se faufiler dans le jardin et je suis persuadée qu'elle ne voulait pas être surprise…

- Regardez ! coupa Fumiko. Elle s'approche du mur

Les trois amis cessèrent de respirer au moment où la grande dame s'immobilisa dans un coin sombre. Elle regarda de tous côtés pour être sûre d'être seule… sortit un petit objet de sa poche de manteau... et... alluma une cigarette…

- Quoi !? hurla Enora. Toutes ces cachotteries pour fumer en douce ! Mais c'est impossible !

Fumiko se précipita sur son amie pour la faire taire car une ombre s'approchait de la porte de la maison.

Les trois compagnons se cachèrent derrière la table de cuisine tandis que la véritable directrice, alertée par le cri d'Enora, jetait un œil par la fenêtre. Après s'être assurée que personne ne bougeait à l'intérieur, elle passa son chemin. Gus se releva prudemment et, s'approchant de la lucarne, suivit des yeux la grande dame qui s'éloignait pour aller fumer sa cigarette, comme ils l'avaient vu faire sur la photo quelques instants auparavant.

- C'est bon, chuchota-t-il, 'pouvez vous rel'ver.

Enora resta immobile quelques instants, comme pétrifiée.

- Que t'arrive-t-il ? demanda Fumiko.

- Qu'est-ce qui a bien pu m'échapper ? murmurait la jeune fille. Qu'est ce que j'ai oublié ?

Ses deux amis restèrent silencieux, conscients qu'Enora était en pleine réflexion personnelle. Elle avait fermé les yeux pour mieux se concentrer et se remémorait les moindres faits et gestes depuis leur retour du cimetière. Elle sentait son cœur accélérer et son angoisse augmenter car, elle le savait, dans quelques instants le voleur aurait donné son butin au Tourmenteur et tout serait perdu.

Elle chuchota :

- Nous revenons du cimetière… je rentre au collège… mon père… le bureau de Miss Vixenmore… ma punition… mon plateau repas… mes amies…

Soudain, elle ouvrit les yeux et bondit :

- Mes amies !

- Bin quoi ? sursauta Gus.

- Abigaïl et Emmy !

- Oui ? Et alors ? s'étonna Fumiko.

- Elles… elles m'ont offert leurs desserts ! Si ce n'est pas la directrice qui m'a droguée lors de mon repas, je l'ai sûrement été par l'une des deux brioches que mes amies m'ont données ! Je ne

vois que cette solution. C'est notre dernière chance... Vite, Gus, montre-nous les photos d'Abigaïl et d'Emmy !

Le jeune homme s'exécuta : il ouvrit la page d'Abigaïl et déchira celle d'Emmy pour pouvoir suivre l'évolution des doubles en même temps.

Côte à côte, les deux portraits en noir et blanc souriaient sur leur chaise, face au photographe. Puis ils rejoignirent leurs camarades de classe et suivirent Miss Vixenmore dans la salle d'étude.

- Elles ont l'air normales ! s'exclama Gus.

- Oui…, répondit Enora, déçue.

Soudain, au moment où la jeune fille allait détourner les yeux des photographies, elle vit les doubles de ses deux amies se faire un signe à travers la classe. Puis, Abigaïl leva la main et se leva en compagnie d'Emmy. Elles sortirent ensemble de la salle d'étude.

Pendant un instant, les compagnons suivirent les jeunes filles sur les deux photos : elles s'arrêtèrent au bout du couloir et s'entretinrent quelques secondes, malheureusement la discussion était inaudible. Puis les collégiennes se séparèrent et les compagnons choisirent de suivre le double d'Abigaïl qui arborait un air très soucieux. Enora ne fut pas déçue lorsqu'elle vit l'image de son amie se diriger vers l'entrée de service et regarder tout autour d'elle, comme l'avait fait Miss Vixenmore auparavant.

Arrivée à la grille d'entrée, Abigaïl sortit un paquet de sous sa tenue de sortie et les visages de Gus, de Fumiko et d'Enora se figèrent face à ce nouvel espoir. Le double passa la main à travers la grille et les compagnons découvrirent une autre main qui saisissait le colis.

- C'est elle ! triompha Enora. Il faut vite se placer dans les environs de l'entrée de service ! Dès qu'elle se présentera, nous interviendrons et…

-Attends ! interrompit Fumiko. Regarde...

Sur la photo, alors que le double d'Abigaïl repartait, les trois compagnons distinguèrent le mystérieux individu qui venait de

récupérer le paquet… c'était un jeune adolescent qui dévorait des

yeux une photographie d'Abigaïl couverte de petits cœurs.

- C'est pas vrai ! se désola Enora.

- Ben, au moins n'a un qu'est heureux ! dit Gus en haussant les épaules.

- Mais alors… il ne reste que…

- Emmy !

Les trois amis avaient oublié de surveiller l'image mouvante d'Emmy à partir du moment où ils s'étaient concentrés sur celle d'Abigaïl. Lorsque leurs yeux se posèrent à nouveau sur l'autre portrait, ils eurent juste le temps d'apercevoir la jeune fille se débattre énergiquement alors qu'un homme encapuchonné la saisissait par le bras. Les cris d'Emmy furent assez puissants pour alerter trois Bobbies que les compagnons virent accourir pour l'aider. Mais alors que la jeune fille tentait désespérément de s'accrocher aux grilles d'un petit jardin, l'agresseur la saisit assez violemment pour lui faire lâcher prise et déchirer sa manche. Ce fut la dernière vision des compagnons : la photographie en noir et blanc partit en fumée sous leurs yeux juste après qu'Enora eut clairement distingué la main de l'agresseur qui portait une chevalière surmontée d'une hydre.

Chapitre 30 : Emmy en danger

Les trois compagnons restèrent immobiles et silencieux quelques instants, abasourdis par ce qu'ils venaient de voir : Emmy, qui était sous l'emprise du Tourmenteur, risquait d'être agressée par son terrible maître. L'embrasement de la photo signifiait-il que l'avenir d'Emmy était compromis ? Enora refusait de le croire. Il fallait tout tenter pour éviter cette catastrophe. D'un même mouvement, les trois amis se redressèrent et se regardèrent, déterminés.

- Nous devons suivre Emmy et la protéger ! déclara Enora en serrant les poings.

- Par la même occasion, nous récupérerons le code, renchérit Fumiko.

Gus acquiesça du regard.

Ils sortirent tous les trois de la maison et se dirigèrent vers le bâtiment principal du pensionnat.

- Monsieur Caretaker !?

L'appel strident figea les trois jeunes gens : la directrice, le visage verdâtre, se trouvait derrière eux.

- Miss Scott ? Que faites-vous ici ?! Et qui est cette… demoiselle... étrangère ?

Gus s'approcha pour tenter de s'expliquer mais Fumiko fut plus prompte :

- Bonjour madame la directrice, je suis envoyée par le ministère de l'éducation et je suis là pour inspecter les locaux de votre école avant les vacances scolaires. Le ministre a été alerté par certaines familles haut placées : apparemment, il y a du laissez-aller dans votre établissement !

- Co… comment ça ? s'indigna la grande dame, outrée.

- Je vais commencer par une question simple : comment expliquer la fugue de cette demoiselle, sans que son père ait été prévenu ?

- Eh bien…

- Avez-vous vu dans quel désordre sont les locaux de ce jeune homme, qui se donne corps et âme pour embellir votre collège ?

-Ah non…, je…

La directrice pâlissait à chaque nouvelle question et Fumiko en profita pour lui asséner le coup de grâce. Elle s'approcha de la grande dame et lui susurra à l'oreille :

- Et que penserait le ministre si je lui révélais votre mauvaise

habitude de fumer dans l'enceinte de l'école ? Ne le niez pas, votre haleine vous trahit...

Les joues de la directrice passèrent du vert au rouge cramoisi. Son regard se fit suppliant devant l'inflexible inspectrice japonaise.

-Je… s'il vous plaît…

Mais face à l'urgence de la situation, Fumiko conclut sévèrement :

- J'ai besoin d'interroger ces deux enfants. Confiez-les moi quelques heures et je pourrai oublier ce dernier élément !

- Oui, oui… bien sûr, bégaya Miss Vixenmore, tremblotante.

Fumiko se tourna vers ses amis et déclara, avec un clin d'œil :

- Allons-y, vous autres. Et rapidement !

Les trois complices tournèrent le dos à la directrice, livide, et s'éloignèrent à grands pas.

- Bien joué mamz'elle ! la félicita Gus.

- C'est sûr, mais elle nous a fait perdre un temps précieux. J'aurais très bien pu l'immobiliser, déclara Enora.

- Certes, mais il est toujours dangereux de faire de la magie en dehors d'Yggratill, rappela la japonaise alors qu'ils arrivaient près de l'entrée de service.

Ils y croisèrent Abigaïl qui revenait de son rendez-vous amoureux. Enora bafouilla devant son amie :

-Tu…, tu es déjà là ?

- Moi ? sursauta Abigaïl. Pour... pourquoi dis-tu cela ? Tu... tu m'as suivie ? Promets-moi de n'en parler à personne ! supplia-t-elle.

- Ne t'inquiète pas pour ça, assura Enora. Sais-tu dans quelle direction est partie Emmy ? C'est très important !

Voyant que son amie ne plaisantait pas, elle lui indiqua :

- Elle m'a dit qu'elle avait un rendez-vous urgent. Elle devait se rendre dans Harley place.

- Vite ! Nous allons arriver trop tard ! s'écria Enora.

Les compagnons s'élancèrent dans la rue et parcoururent en quelques secondes les derniers mètres qui les séparaient du lieu de l'agression. Malheureusement, lorsqu'ils arrivèrent au coin de la ruelle, ils ne virent que quelques badauds qui s'étaient approchés, sans doute alertés par les cris d'Emmy. Au fond de l'impasse, Enora distingua les trois Bobbies qu'elle avait aperçus grâce au futurographe. L'un d'eux était agenouillé près d'un corps. Les trois amis s'approchèrent, les larmes perlaient déjà aux yeux d'Enora. La jeune fille ne pouvait en supporter davantage, elle détourna le regard devant le corps inerte que le sergent tentait de retourner.

- Dites donc ! C'est vous qui avez ameuté tout le quartier avec vos cris ?

Enora ouvrit les yeux. Devant elle, le sergent secouait un clochard

crasseux qui ronflait.

- Mmmh... Kes-ki dit ? Mmmh ? Ça va, hips, lâchez-moi, chuis pas un hochet !

- Messieurs !

-Oui chef ?

- Emm'nez-moi cette cuve à vin !

- Chuis pas une cuve d'abord ! Hips ! Et pis faut m'respecter ! Chuis l'emp'reur moa !

- Et l'empereur de quoi, peut-on savoir ? ricana le sergent.

- La nappe à Léon, qu'on m'appelle! Hips !

- Oui, et bien, mes hommes et moi nous allons vous emmener voir Léon. Vous verrez, il habite une jolie p'tite cellule et il va vous la prêter gratuitement, sans problème !

- Ça…. ça, c'est sympa! Vive l'emp'reur nappe à Léon !

Ce furent les dernières phrases qu'Enora et ses compagnons entendirent, une fois que les Bobbies et leur prisonnier eurent tourné à l'angle de la rue.

Alors que la scène avait soulagé Enora et Gus, Fumiko était exaspérée par ce nouveau contre-temps. Elle s'approcha de la grille à côté de laquelle s'était débattue Emmy et ramassa un petit bout d'étoffe. Elle se retourna vers ses amis :

- Vite, Enora, sors le magnétimontre !

La japonaise ouvrit le petit couvercle de l'objet magique et y déposa le tissu de la manche d'Emmy avant de le refermer. Se préparant à utiliser son *Arsprimoria,* elle scruta les alentours pour être sûre de ne pas attirer l'attention, et ordonna :

- Donnez-moi la main.

Une seconde plus tard, les trois compagnons réapparurent à l'orée d'une forêt. Malgré le voyage instantané, il faisait nuit. Une nuit artificielle, provoquée par un sortilège maléfique. Le silence était total. Face à eux se dressaient quelques tombes arrondies en pierre. Elles encerclaient un grand bâtiment aux murs sombres. Du lierre grimpant s'accrochait à la façade de l'édifice et la plupart des vitres étaient brisées. Enora songea que ce bâtiment ressemblait à une ancienne église mais elle remarqua qu'aucun symbole religieux ne l'ornait.

- Où est-ce qu'on est, là ? demanda Gus.

- Aucune idée. Mais cela n'a pas d'importance, déclara la japonaise. Nous devons retrouver l'amie d'Enora, et surtout éviter que le Tourmenteur ne décode la formule...

- Pour sûr, z'avez raison. Allons-y !

Ils s'approchèrent de l'épaisse porte de bois à pas de loup. Gus voulut

saisir la poignée mais Enora arrêta son geste en chuchotant :

- Non, Gus ! Si j'en crois l'état de cette vieille bâtisse, je suis sûre que tu risques de réveiller tout le quartier en faisant grincer les gonds rouillés de cette porte. Il faut trouver un autre moyen d'entrer sans se faire repérer.

A deux mètres de là, une petite ouverture permit à Fumiko de jeter un œil à l'intérieur du bâtiment. Elle repéra un coin sombre juste à côté de l'entrée et murmura :

- Tenez-vous à moi.

Elle se concentra et les trois amis disparurent pour se retrouver téléportés à l'endroit qu'elle venait d'entrevoir. L'ancienne église était froide et humide. Entre les pierres du pavement, de nombreuses mauvaises herbes avaient réussi à se faufiler : la nature reprenait ses droits. Il restait quelques bancs qui n'avaient pas été totalement rongés par la pourriture.

- *Lux !* chuchota Enora, et une petite sphère apparut dans sa main. Elle se mit à briller d'une lumière blafarde que la jeune fille poussa alors vers l'avant et qui s'envola pour éclairer l'allée s'ouvrant devant eux.

- Pour sûr, s'bin pratique ça ! murmura Gus, admiratif.

Ils avancèrent prudemment et longèrent une série de gisants en pierre aux visages effrayants.

Soudain un cri déchira la nuit et pétrifia les compagnons.

- Emmy ! chuchota Enora en se précipitant.

Les trois amis s'approchèrent du chœur de l'église et entendirent deux voix distinctes : l'une, suppliante, venait d'une jeune fille et la seconde, menaçante, provenait d'un homme en colère.

A l'emplacement de l'autel qui avait été détruit, les compagnons aperçurent un escalier qui descendait dans les profondeurs du bâtiment.

Au moment où ils allaient l'emprunter, ils se figèrent : les deux voix approchaient rapidement.

En quelques secondes, ils se dissimulèrent chacun derrière un pilier de l'édifice.

Enora ouvrit sa main et la petite lumière disparut dans sa paume juste avant l'apparition d'Emmy et de son geôlier.

Elle reconnut immédiatement l'homme en noir qui venait de remonter les escaliers : c'était le Tourmenteur qui avait tenté de les tuer à deux reprises. De sa main droite, il faisait léviter un vieux parchemin et le rectangle métallique, de l'autre il maintenait Emmy à distance grâce à un sortilège. La jeune fille se débattait, entravée par des liens invisibles. Le Tourmenteur se tourna vers l'autel détruit, ouvrit les bras et commença son incantation :

- *Potens daemonium, veneficiis tuis, ingens transitus aperit !*[11]

Il effectua plusieurs rotations de ses bras et s'immobilisa. D'un coup, il effectua un mouvement brusque, des étincelles rouges illuminèrent ses yeux et un puissant vent releva sa cape. Au même moment, des flammes vertes déchirèrent les pierres du sol et formèrent petit à petit un pentacle de feu. Emmy, terrifiée par ce puissant sortilège, se débattit de plus belle.

- Ça suffit ! hurla l'homme. Je vais m'occuper de ton cas dans quelques instants, juste le temps de vérifier que tu m'as apporté le bon code. Puis, j'abrégerai tes souffrances ! Mais pour l'instant :

- *Tetanum !*

La jeune fille se figea, terrifiée, les yeux grand ouverts.

Le Tourmenteur, une main libérée, put se concentrer sur la formule.

Il ouvrit les doigts et le parchemin, toujours en lévitation, se déroula. Enora, dissimulée derrière son pilier en pierre, put déchiffrer la formule codée en lettres d'argent qui planait à deux mètres du sol : *Nmdppfx falcavcmelr, fhshjjvemo Snrrsa, dmhhrrs un xpex havxh ucmspm iaue erticav pdcracsl htlaljdp. Cxh nmdaehis vamcte, lrt umvl dh.*

L'homme en noir dirigea son regard vers le rectangle métallique qui se déplia pour former le carré contenant les lettres.

Enora et ses amis, malgré la gravité de la situation, ne pouvaient bouger. Ils observaient les deux objets et se demandaient comment résoudre l'énigme.

Le Tourmenteur s'approcha du code, le saisit et réfléchit quelques instants. Il retourna le carré, le détailla et s'arrêta sur deux mots écrits en latin au verso. Il les effleura du bout de ses doigts blanchâtres et éclata de rire :

- Ah ah ah ! Comme c'est pitoyable ! *Pax Mundi* ! «La paix du monde» ! J'aurais dû me douter qu'une telle phrase serait utilisée pour former la clef du code ! Acrux et son ami humain étaient si ridicules et naïfs ! Cette mièvrerie me fait vomir ! Une fois que mon Maître sera revenu, il anéantira les hommes et leurs illusions ! Ces êtres inférieurs doivent disparaître et laisser place à la grandeur des sorciers noirs !

L'homme sourit, triomphant : il venait de comprendre le principe du codage. Il recula de quelques pas et murmura une phrase. Lentement la clef et le code se placèrent à côté de l'incompréhensible parchemin. Il ferma les yeux, se concentra et claqua des doigts. Les lettres du document s'envolèrent pour se placer sur la grille du carré métallique, s'illuminant de manière à révéler le sens de la formule.

Petit à petit, une phrase latine se détacha en lettres de feu : *Imploro sollemniter, omnipotens Natura, patitur ut homo novam animam meam humilem carnalis involuco. Non imperium tantum, cum unus es.*[12]

Le Tourmenteur exulta :

- J'ai réussi, mon Seigneur ! Cette fois, vous allez revenir parmi nous !

Il tendit le bras et le miroir noir de John Dee, posé un peu plus loin, s'envola vers lui. C'est le moment que choisirent Enora et ses compagnons pour intervenir.

- *Paralysis !* cria la jeune fille. Le sortilège atteint le miroir qui resta figé en plein vol.

Le Tourmenteur se retourna, furieux, aspira de sa main gauche les flammes vertes du pentacle et lança :

- *Vorax flamma !*

Un incendie déchira l'air et fonça sur Enora.

- *Resistere Adversari !*

Fumiko s'était précipitée devant son amie et la protégea de son éventail tandis que Gus envoyait quatre enveloppes piégées sur les flammes encerclant le Tourmenteur. Au contact du feu, la poudre à canon qu'elles contenaient explosa violemment.

- Bravo Gus !

- Vl'a c'que j'lui dit à ç'zigoto !

Mais le jeune homme avait triomphé un peu trop vite. La fumée de l'explosion fut aspirée par le Tourmenteur. D'un coup, celui-ci brandit ses bras vers l'avant et le nuage de cendres incandescentes fut projeté sur les compagnons qui se mirent à tousser furieusement, leurs vêtements prenant feu.

- *Stranglo !* hurla le Tourmenteur en resserrant les doigts de sa main droite. Des liens invisibles se mirent à serrer les gorges d'Enora et de Gus. Le garçon réussit, dans un dernier souffle, à faire sortir Fumiko du nuage pour éviter qu'elle ne subisse le même sort.

La japonaise, malgré sa toux, frappa violemment sur son éventail pour créer une onde de choc qui déstabilisa quelques secondes son ennemi et étouffa les braises qui blessaient ses amis. Le sortilège du Tourmenteur disparut, permettant à Enora et Gus de reprendre leur respiration.

Fumiko se précipitait pour les mettre à l'abri quand une grande flamme, envoyée par l'homme en noir, fit exploser un des piliers de pierre situé à côté d'eux. Une seconde déflagration vint s'écraser contre un mur proche. Un éclat blessa alors Fumiko à la jambe. Elle se trouvait à la merci du Tourmenteur qui préparait déjà un nouveau sort mortel. Mais Enora fut plus rapide :

- *Fulgur tempestas !*

Un vent puissant s'engouffra par les ouvertures de l'église et un orage sombre fit son apparition. Il lança de gros éclairs sur le Tourmenteur dans un fracas assourdissant. La robe noire de l'homme fut déchiquetée. Dans un dernier grondement, Enora le vit disparaître. L'orage se dissipa et elle s'effondra sur le sol, épuisée. Gus se précipita

pour soutenir son amie, mais il fut stoppé net : une main blanchâtre s'était agrippée à sa jambe. Le garçon reçut une violente décharge électrique qui le fit s'évanouir.

Fumiko, qui tenait sa jambe ensanglantée, assista, terrifiée, à la réapparition du Tourmenteur. Le corps du terrible sorcier remontait doucement à travers le sol. Il dévisagea la japonaise avec un petit rictus :

- Vous croyiez pouvoir me terrasser !? Vous ! Petites larves ! Vous allez payer pour votre affront ! Sargas, mon Maître, châtiera tes amis ! Mais tu ne seras plus là pour voir ça ! Je vais m'octroyer un petit plaisir en me débarrassant de toi personnellement...

- *Serpens !*

Un éclair vert illumina Fumiko et un cobra surgit de nulle part. Il tomba à un mètre de la japonaise et se tourna vers son Maître, attendant ses ordres.

- A toi de jouer ! J'ai une mission bien plus importante à remplir. Et surtout... fais-là souffrir !

Le Tourmenteur tourna les talons et le cobra se dressa, dardant sa langue fourchue, cernée de crocs pointus suintant de venin.

- *Resistere Adversari !* cria Fumiko et, tel un bouclier, son éventail métallique la protégea de la première attaque mortelle du serpent. Le reptile rebondit et retomba souplement sur le sol. Il montra furieusement les crocs en sifflant. Une nouvelle détente fulgurante manqua Fumiko de peu, l'éventail faisant son œuvre. Mais la japonaise, toujours handicapée par sa blessure, sentait ses forces l'abandonner. Elle ne tiendrait plus très longtemps…

Pendant ce temps, le Tourmenteur s'était placé au centre du pentacle. Il fit un geste et sa robe noire fut comme neuve. Il s'épousseta dédaigneusement du dos de la main et récupéra le miroir. Ses trois ennemis hors d'état de nuire, rien ne pouvait plus l'arrêter. Il commença à prononcer à voix haute la formule de réincarnation : *Imploro sollemniter, omnipotens Natura, patitur ut homo novam animam meam humilem carnalis involuco. Non...*

Il reçut un violent coup sur la main et lâcha le miroir qui tomba sur le sol. Il tourna vivement la tête et reçut une grosse pierre en plein visage. Deux autres le touchèrent à l'épaule et au thorax. Emmy, libérée de son mauvais sort, venait d'empêcher le retour de Sargas !

Le Tourmenteur entra dans une rage folle en constatant qu'une simple humaine venait de ruiner ses plans.

Il se redressa, les yeux terrifiants, et lança son sort mortel :

- *Electros !* Un terrible éclair bleuté déchira la salle pour terrasser la jeune fille mais elle ne fut atteinte que par une jolie guirlande de

fleurs multicolores. Le sort *Protego Maxima* d'Enora venait de lui sauver la vie.

Le Tourmenteur préparait une autre attaque mais Enora fut, une fois encore, plus rapide. Elle puisa dans ses dernières forces, ferma les yeux pour se concentrer et lévita à environ deux mètres du sol, ses cheveux s'élevant autour de sa tête.

Elle serra ses poings puis dirigea ses mains au-dessus d'elle en joignant ses deux index. Elle prononça alors la triple formule qu'elle maîtrisait grâce au médaillon, d'une voix forte et grave :

- *Primary Maxima Magicae !*

Un éclair de flammes prit naissance au bout de ses doigts. Il était entouré d'un tourbillon de vent dans lequel on pouvait voir de gros rochers pointus. Dans son dos apparut, monstrueuse, une immense vague d'eau qui menaçait d'engloutir quiconque s'approchait, tandis qu'autour de son corps s'était constituée une armure faite d'orichalque, un métal légendaire, et d'armatures en bois laissant juste apparaître son médaillon flamboyant.

Le Tourmenteur se protégeait le visage du tourbillon tout en lançant un nouvel éclair en direction d'Enora. Celui-ci fut détourné par la puissante vague. Une seconde attaque rebondit sur l'armure d'orichalque. Enora, quelque peu déstabilisée, se concentra au maximum en dirigeant ses doigts vers son ennemi. Il tenta d'absorber la terrible flamme rougeoyante en croisant ses bras devant lui mais, peu à peu, il céda du terrain et dans un cri terrifiant, finit par être transpercé. Son corps disparut instantanément, laissant une robe vide sur le sol.

11 « Puissant démon, par tes maléfiques pouvoirs, ouvre le grand passage ».

12 « Je demande solennellement à Toi, Nature toute puissante, de permettre à mon humble enveloppe charnelle, de recevoir une nouvelle âme. Tu es la seule à posséder cet ultime pouvoir. »

Chapitre 31 : Traumatisme

Enora était épuisée d'avoir utilisé autant d'énergie. Emmy la soutint pour éviter qu'elle ne s'écroule. L'inquiétante nuit magique conçue par le Tourmenteur avait disparu et les rayons du soleil traversaient les ouvertures de l'église pour réchauffer le visage des deux filles.

- Emmy ! Je suis si contente que tu ailles bien, dit la jeune sorcière. Heureusement que tu es intervenue, sinon nous étions perdus...

La collégienne tremblait de tous ses membres, choquée par la violence du combat.

- Mer… merci à vous. C'est vous qui m'avez sauvée. Je… je ne sais pas ce qu'il s'est passé… je crois que tout est arrivé à… à cause de moi...

- Bien sûr que non ! Tu n'as absolument rien à te reprocher. C'est cet infâme sorcier qui est à l'origine de tout !... Suis-moi ! Il faut vite aller porter secours à Fumiko !

Enora prit appui sur les bras de son amie et se redressa car la japonaise devait toujours être aux prises avec le cobra. Pourtant lorsque les deux filles arrivèrent à l'endroit où se trouvait Fumiko, elles furent soulagées de constater que tout était rentré dans l'ordre : Gus, le visage tuméfié, arborait un large sourire. Il tenait à bout de bras son sac qui gigotait furieusement.

- L'a pas eu l'temps d'dire ouf ! J'ai ouvert mon sac, j'lai j'té sur sa tête et pis j'ai serré !

- Oui, un vrai héros ! déclara la japonaise en tenant sa jambe qui saignait toujours. Gus est intervenu au bon moment. Je n'avais vraiment plus la force de retenir les attaques du serpent. J'ai eu beaucoup de chance !

Gus rougit :

- Bin, après avoir vu trente-six chandelles, j'me suis réveillé la tête un peu d'travers, pis j'ai vu s't'horreur attaquer mam'zelle Fumiko. J'ai pas réfléchi, j'me suis j'té dans la bataille. Mais vous, mam'zelle, s't'un autre tour qu'z'avez fait ! La mer avec le feu ! Pis vot' costume ! Pour sûr, j'voudrais pas qu'vous soyez en colère contre moi !

Cette déclaration spontanée du garçon fit éclater de rire les deux jeunes filles. Emmy, quant à elle, restait tétanisée. Elle articula :

-Vous... vous êtes qui ? Ou... quoi ?

- Excuse-moi, répondit Enora pour essayer de dédramatiser la situation. Je vais faire les présentations. Gus, Fumiko, je vous présente

Emmy, mon amie du collège. Emmy, voici Fumiko, mon ancienne nurse, qui maîtrise des techniques très particulières pour garder les enfants, comme tu as pu le constater... Tu connais Gus, notre chevalier servant, toujours prêt à rendre service, que ce soit pour réparer une semelle de chaussure ou pour sauver le monde !

- Vous êtes des sorcières, n'est-ce pas ? coupa sèchement la collégienne.

- Oui, c'est bien ça, acquiesça Enora. Regarde-moi, tu n'as aucune raison d'avoir peur de nous. Nous sommes là pour éviter que des personnes mal intentionnées utilisent leurs pouvoirs pour détruire le monde que nous connaissons.

Alors qu'Emmy, suspicieuse, observait tour à tour les deux filles, Enora reprit :

- Il faut que tu aies confiance en nous. Nous savons que tu as vécu des moments très difficiles mais nous sommes intervenus pour te sauver. Pourrais-tu nous expliquer ce qu'il s'est passé ?

Sans les quitter des yeux, la jeune collégienne respira profondément et commença son récit :

- Je... je crois que ça remonte à la veille de notre visite au *British Museum* : c'était le jour du courrier et j'ai reçu un paquet par la poste qui, soi disant, venait de mon père. Je ne me suis pas méfiée et je l'ai ouvert. Il contenait un flacon de parfum. Le soir, lorsque je l'ai senti, la tête m'a tourné. Depuis ce moment, j'ai fait chaque nuit d'horribles cauchemars. J'ai voulu me débarrasser du parfum mais je n'en ai jamais eu la force. A croire que je ne pouvais plus m'en passer. Je ressentais le besoin d'en respirer régulièrement, et à chaque fois que j'en mettais, ma volonté disparaissait et je ne me souvenais plus de rien.

- C'était donc toi que j'entendais crier dans ton sommeil ? Il a dû te droguer pour pouvoir se servir de toi lors des différents vols. Tu as utilisé le Ralentisseur de Temps dans le musée pour lui permettre de dérober le miroir et dans l'*Ashburnam House* pour t'emparer de la formule. Enfin, il t'a manipulée pour assommer Gus et récupérer le code dans sa maison.

- Moi ? J'ai fait toutes ces choses ?

Enora hocha la tête.

- Je… je suis vraiment désolée, bafouilla Emmy en se tournant vers le garçon.

- Bah ! Laissez tomber mam'zelle, c'tait pas vraiment vous !

- Emmy, sais-tu où nous sommes ?

- Non. Je me souviens juste que j'avais une mission à accomplir : livrer le code. C'est là que les choses se sont compliquées : le pouvoir hypnotique du parfum a dû se dissiper plus tôt que prévu. Ce... ce démon était très violent et j'ai voulu m'enfuir mais il m'a retenue. Je

me suis débattue et il m'a emportée ici. Il a fait exploser l'autel qui bloquait le passage vers la crypte.. J'ai... j'ai crié comme jamais je ne l'avais fait auparavant et il riait de plus belle. C'était horrible...

- Continue, l'encouragea Enora.

- Il est allé récupérer la boite ronde qui contenait le miroir et un vieux parchemin enroulé.

- C'était la formule cryptée, compléta Fumiko.

- Oui... Il voulait absolument vérifier que c'était le bon code avant de me relâcher.

- Et c'est là que nous sommes arrivés. Heureusement, car je doute qu'il t'aurait laissée repartir. Tu étais trop compromettante pour ses projets.

- Tu veux dire qu'il m'aurait...

- Sans doute, acquiesça Enora.

- Mais nous avons triomphé, la rassura la japonaise. Ne te fais plus de souci. Tout est rentré dans l'ordre.

- Pour sûr, mamz'elle Fumiko a raison ! Z'allons fêter ça !

- Pour l'instant, il s'agirait de rentrer à Londres.

- Z'avez raison. Pour ça, m'faîtes confiance !

Les quatre jeunes sortirent de l'église par un passage ouvert dans un mur détruit et se retrouvèrent dans le paisible cimetière qui entourait le bâtiment.

- 'ttendez-moi là. J'ai une p'tite chose à faire. Ça urge !

Gus partit en courant derrière un petit muret.

- Ce genre de remarque n'est pas très distingué, Gus...

Une explosion survint à l'endroit où se trouvait le jeune homme et fit sursauter les trois jeunes filles.

- Gus ! cria Enora.

- Bin quoi ? lui répondit le jeune homme, apparaissant dans la fumée, le visage noirci. Fallait bien que j'me débarrasse de c'te maudite bestiole !

- Le…, le serpent ! Bien sûr !

- Bin oui ! J'lui ai envoyé une p'tite enveloppe avec un télégramme très clair : BOUM ! Mais... que croyiez-vous que j'faisais derrière c'te mur ?

- Nous ? Rien ! assura Fumiko en lançant un clin d'œil aux autres filles. Enora rit de bon cœur, mais apparemment aucune plaisanterie ne pouvait dérider Emmy.

- T'nez, mam'zelle Fumiko, j'vous rends c't'objet. Heureus'ment qu'j'avais pensé à l'sortir d'mon sac avant qu'ce satané serpent s'y trouve !

Le jeune homme tendit le magnétimontre à la japonaise avant de partir en éclaireur pour tenter de trouver le moyen de rentrer à

Londres. Il s'approcha des premiers arbres de la forêt, disparut dans un bosquet et revint en criant :

- V'nez ! J'ai trouvé un ch'min !

Tout en se dirigeant vers Gus, Enora déclara à son amie, toujours en état de choc :

- Emmy, tu as droit à une explication car tu as vécu des moments difficiles. Tu viens de réaliser qu'un autre monde existait, peuplé de sorciers. Je l'ai moi-même appris il y a peu de temps. Mon aïeul était un très grand mage et c'est lui qui a combattu pour défendre les droits des hommes. Tu as prouvé aujourd'hui qu'une jeune humaine avait autant de valeur qu'un puissant sorcier. A condition d'avoir de bonnes intentions et de respecter la vie des autres. La valeur de l'homme n'est pas liée à sa force mais à sa grandeur d'âme et à ses bonnes actions.

Emmy esquissa un léger sourire pour faire plaisir à son amie mais Enora ressentait son malaise.

Les trois jeunes filles arrivèrent près de Gus qui les attendait.

Ils marchèrent environ deux miles sur la route jusqu'à ce qu'un fiacre s'arrête à leur niveau.

- Z'allez où, les gosses ? demanda le cocher en penchant vers eux son visage rougi par le froid.

- Nous partons pour Londres, répondit Enora.

L'homme réfléchit quelques secondes et proposa :

- Montez ! J'passe aussi din s'coin pour réparer ct'e cagette ! L'est pas bin propre mais l'est confortable, surtout par c'froid à se g'ler les arpions !

Les quatre jeunes acceptèrent cette invitation et s'installèrent dans le fiacre brinquebalant.

Épuisés par leurs aventures, les trois plus jeunes s'endormirent, bercés par les cahots de la route. Seule Fumiko veilla, toujours sur le qui-vive.

Lorsque les premières maisons de la capitale furent dépassées, elle réveilla ses amis. Ils purent observer la tranquillité des londoniens

qui déambulaient dans le froid de l'hiver, loin de se douter qu'ils avaient été si proches d'un désastre sanglant.

Le cocher arrêta son attelage dans Edgware road, à quelques pas du *Metropolitan Theatre.*

-Hoo, ma beauté ! Hé les gosses ! J'vous dépose là, faudra finir à pied.

Ils descendirent du fiacre et remercièrent le cocher de son aide. Puis les quatre amis prirent George street en direction du *Queen's college.* Après avoir traversé plusieurs rues, Gus s'arrêta net :

- Stop ! Faut que j'mange quequ'chose ! J'vais tomber par terre !

- J'ai quelques pièces, déclara Fumiko. Je vous offre un petit remontant, après toutes ces aventures. Je pense qu'Emmy en a encore plus besoin que nous !

La jeune collégienne était, en effet, toujours prostrée, choquée par ce que lui avait fait endurer le Tourmenteur.

Ils achetèrent quelques viennoiseries dans la *Norton's Bakery* et continuèrent leur route.

- Mmmh, cha fait du bien par où cha pache ! s'extasia Gus en se goinfrant d'un scone moelleux.

Malgré l'aspect comique de son compagnon, couvert de miettes, Emmy n'arrivait pas à se détendre. Elle ne cessait de répéter :

- Je ne pourrai plus jamais vivre comme avant. Cet horrible sorcier ! Toutes ces menaces, et… vous ! Savoir qu'il existe un monde surnaturel, avec des créatures féroces prêtes à nous anéantir...

Enora, Fumiko et Gus assistaient, impuissants, à l'angoisse grandissante d'Emmy. Ils avaient beau essayer de la rassurer, ils sentaient bien qu'elle était traumatisée par sa difficile expérience. Elle ne pouvait pas rentrer dans cet état au pensionnat, il fallait trouver une solution. Fumiko chuchota à l'oreille d'Enora qui accepta de mauvaise grâce la décision de la japonaise.

Cette dernière fixa Emmy, de plus en plus désemparée, et prononça d'une voix douce :

- *Somnia !*

Le regard de la collégienne devint vague et elle cessa de se plaindre. Toute inquiétude avait disparu de son visage.

Fumiko jeta un regard à Enora qui s'approcha alors de son amie :

- Emmy ? Emmy ? Comment vas-tu ?

- Où… où suis-je ? murmura la collégienne.

- Tu es avec moi, Enora.

- Que m'est-il arrivé ?

- Tu as dû faire un cauchemar effrayant car tu n'arrêtais pas de crier.

-Ah bon ?

Fumiko encouragea son amie et Enora continua à persuader Emmy :

- Oui, je t'assure. C'était assez drôle, en y repensant ! Tu parlais dans ton sommeil de magie, de sorcier, de combat. Où as-tu pu imaginer toutes ces choses ?

- Je ne sais pas ! En tout cas, c'est assez original... Enora fit un clin d'œil complice à son amie en proposant :

- Crois-tu qu'il faille passer voir l'infirmière ?

- Ah non, surtout pas ! Je vais très bien. Un mauvais rêve, ça peut arriver, non ? Mais... tu ne me présentes pas tes amis ?

Enora prit un faux air surpris :

- Bien sûr ! Où avais-je la tête ? Voici Fumiko, mon aide à domicile,

et je crois que tu as déjà croisé Gus, le jeune homme qui travaille à l'entretien du collège. Nous étions sortis chercher un assortiment de brioches pour Miss Vixenmore, tu ne te souviens pas ?

A cette déclaration improvisée, Gus, la bouche pleine, prit un air outré.

- Ah oui, répondit Emmy, incertaine. Excusez-moi, je ne sais pas ce qu'il m'arrive. Mais… des brioches pour la directrice ? Tu es sûre ?

- Je sais que tu ne l'aimes pas beaucoup, mais elle a aussi droit à un beau Noël car je ne la sens pas toujours très heureuse, expliqua Enora. Il y a du bon en chaque être, et le moindre petit geste de gentillesse, de respect ou d'attention peut, qui sait… sauver le monde !

- Si tu le dis...

Alors qu'ils entraient dans Harley street, Fumiko les salua :

- A bientôt Emmy, contente de te connaître ! Gus, peut-être nous retrouverons-nous dans quelques temps...

- Au r'voir mam'zelle. Au plaisir !

Il s'approcha de la japonaise pour lui chuchoter :

- S'vous plait, n'utilisez jamais ce sort sur moi. J'ai pas envie d'tout oublier !

- Quant à toi Enora, reprit la japonaise, profite bien de tes vacances pour te reposer de ce premier trimestre... disons... éprouvant !

Enora ne put s'empêcher d'enlacer Fumiko.

- A bientôt, et merci pour tout...

- Merci à toi, répondit la japonaise en souriant. Et à toi également Emmy, car tu nous a bien aidés… pour choisir ces brioches...

Une fois la japonaise disparue au coin de la rue, les trois jeunes s'approchèrent du porche du *Queen's College* et furent accueillis par la directrice en personne. Contrairement à son habitude, elle ne leur cria pas dessus mais arborait un air inquiet. Elle demanda :

- Mme l'inspectrice n'est pas avec vous ?

Enora et Gus furent surpris : ils avaient complètement oublié la rencontre entre Fumiko et Miss Vixenmore.

- Euh, non, répondit innocemment Enora.

Une idée lui vint à l'esprit, et elle se mit à parler en pesant chacun de ses mots :

- Mme l'inspectrice vous informe qu'elle a été satisfaite de son inspection et qu'elle accepte de fermer les yeux sur vos... mauvaises habitudes, si vous consentez à assouplir un peu les règles du pensionnat.

Avant que la directrice puisse réagir, Enora ajouta :

- Pour preuve de sa bonne foi, elle s'est jointe à nous pour vous offrir ces petites brioches et vous souhaiter de joyeuses fêtes de Noël... Je voulais également m'excuser de mon comportement. Je n'avais pas

l'intention de vous mentir mais je voulais aussi préparer une belle surprise pour mon père. Vous savez, ce n'est pas facile pour lui depuis que ma mère est partie...

La directrice resta stupéfaite quand la jeune fille lui tendit le sac contenant les viennoiseries que Gus, grognon, avait eu du mal à céder.

- Je… je ne sais que vous dire…

Dans un ultime effort qui semblait insurmontable, elle bégaya :

- Mer… merci.

Les trois adolescents laissèrent la directrice désappointée dans l'entrée du collège pour se diriger vers le réfectoire duquel ils percevaient les bavardages des élèves prêts à partir en vacances.

Chapitre 32 : Veille de Noël

Le réfectoire était rempli de monticules de bagages qui attendaient les familles. Emmy retrouva avec joie Abigaïl et ses camarades de classe. Le sort que lui avait lancé Fumiko lui avait permis de faire passer son incroyable aventure pour un mauvais rêve. Enora, voyant avec soulagement son amie rétablie, s'éclipsa pour rejoindre Gus sur le pas de la porte du jardin.

- Je ne te remercierai jamais assez, Gus. Tu m'as sauvée plusieurs fois et tu as permis que notre monde puisse perdurer, malgré la menace qui pèse sur lui.

Les joues du jeune homme étaient rouges. Enora ne savait pas s'il avait froid ou si ses compliments avaient atteint leur but. Il bégaya :

- 'Savez mam'zelle, vous m'avez aussi sauvé plusieurs fois et pis, c'est aussi not' monde que ces galopins veulent. Mais ils l'auront pas !

- Ces galopins ! répéta Enora en riant. Tu es vraiment incroyable !

- Pour sûr ! Tant que ch'rais là, y pourront pas s'en prendre à vous !

- Merci Gus. Tu n'as peut-être pas de pouvoirs magiques, mais Maître Onshi avait raison : ta valeur est encore plus grande.

Enora s'approcha et l'embrassa sur la joue.

- M'faîtes rougir !

- Je te souhaite de très belles fêtes de Noël avec ton père. D'ailleurs, j'espère qu'il ne s'est pas inquiété de ton absence.

- Mon paternel ?... ah oui ! Bin... maint'nant qu'on s'connait, faut qu'j'vous dise : j'vous ai menti. Il est mort depuis longtemps...

-Quoi ?!

- Bin oui, j'osais pas vous l'avouer car z'auriez pu m'juger...

- Mais, c'est terrible. Mon pauvre Gus. Que... que s'est-il passé ?

- Il y a trois ans, sur les docks St Katharine, un accident d'après c'qu'a raconté l'inspecteur.

- Je suis vraiment désolée...

- Oh z'en faîtes pas ! C'tait dur au début mais... on s'y fait. Et pis, on n'a pas l'choix, faut bien continuer.

- Tu es plus courageux que moi... je ne me suis jamais habituée à la disparition de ma mère...

Enora baissa les yeux tristement.

- J'chuis navré, mamz'elle.

Elle se ressaisit :

- Mais, j'y pense ! C'est toi seul qui t'occupe d'entretenir le collège et

le jardin !

- Bin.... oui. S'avez, z'avez eu raison de donner quelques brioches à l'directrice car, malgré tout, c't'elle qui m'a embauché. En fait, m'paternel n'est jamais v'nu au collège. 'L'avait déjà disparu l'jour où elle m'a vu réparer l'porte du voisin. 'L'a pensé que j'me débrouillais pas trop mal, alors elle m'a donné ma chance. Sans elle, ch'rais pas là. Allez, sauvez-vous et joyeux Noël ! On s'verra à la rentrée !

- Et toi ? Tu vas rester tout seul ?

- Bah ! Z'inquiétez pas ! Miss Vixenmore a beau être vache, elle m'laisse toujours un peu d'argent pour m'faire un r'pas amélioré...

Devant autant de simplicité et de spontanéité, Enora ne put que sourire à son ami. Intérieurement elle se sentait gênée car elle savait que son père allait faire le maximum pour lui acheter de beaux cadeaux et lui préparer un bon repas alors que Gus resterait seul dans sa petite maison au fond du jardin du *Queen's College.*

Les premières familles étaient déjà là et les élèves quittaient le pensionnat. Enora étreint Gus une dernière fois. Elle récupéra sa valise juste au moment où son père arrivait. Ils s'embrassèrent et montèrent dans le fiacre qui les ramena au 51, Upper Brook Street.

La jeune fille ouvrit la porte, et aussitôt un petit chat aux yeux d'émeraude et au pelage noir et blanc vint se frotter à ses jambes.

- Aïlill ! Que je suis contente de te retrouver ! Le pensionnat est bien triste sans toi ! simula-t-elle devant son père.

- Ton chat est bien étrange parfois, lui expliqua Mr Scott. Il est arrivé qu'il disparaisse pendant des semaines entières puis qu'il revienne comme si de rien n'était. Je me demande s'il n'a pas une vie parallèle...

- Voyons, papa ! Un chat, avoir une vie parallèle, c'est impossible !

- Oui, bien sûr, je plaisantais ! répondit Mr Scott en haussant les épaules. Puis il enchaîna :

- Ma chérie, je dois terminer une affaire avant ce soir et j'aurai ensuite quelques jours de vacances pour profiter de toi, à moins que tu ne décides de t'enfuir, comme tu l'as fait au collège...

- Mais non, tu sais bien que je ne me suis pas enfuie, je voulais te faire une surprise !

- Bon passons. Promets-moi de rester à la maison jusqu'à ce soir, que je ne m'inquiète pas.

- C'est promis.

Dès que Mr Scott eut fermé la porte et se fut engouffré dans le fiacre, Aïlill intervint :

- Présentement, le bonheur de vous revoir me réchauffe le cœur.

- Moi de même, Aïlill.

- Avez-vous bien réceptionné mes colis ?

- Oui, le magnétimontre et le cadran-moustache sont arrivés à point pour nous aider à résoudre cette délicate situation. Grâce à ta rapidité, nous avons pu découvrir qui était l'esclave du Tourmenteur et nous avons réussi à stopper les plans de celui-ci. Bien joué !

- Vos remerciements me touchent mais je n'ai fait que mon humble devoir. Tout paraît résolu...

- Non, il reste une dernière chose à accomplir.

- Laquelle ?

- Il faut que quelqu'un retourne dans le temps, en 1556, afin d'empêcher la construction du miroir noir. Sinon, un autre Tourmenteur pourrait avoir l'idée de le récupérer une nouvelle fois.

- Pourquoi précisément en 1556 ?

- C'est le nombre qui était inscrit en chiffres romains sur le code à côté d'«Acrux et John», je suppose donc que c'est la date de création du miroir.

- Vous avez sûrement raison, je vais de ce pas prévenir Maître Onshi.

-Attends !

-Oui ?

- As-tu des nouvelles de Crump ?

- La dernière fois que je l'ai vu, la fièvre avait encore augmenté. Maître Onshi a tenté de ralentir le mal grâce à de puissants sortilèges mais cela affaiblissait notre pauvre ami sans vraiment faire progresser son état de santé. J'avoue que j'ai rarement vu le Maître aussi inquiet. Il a donné pour mission aux autres gnomes d'emmener le plus vite possible Crump voir la Maître-Guérisseuse.

C'est, selon lui, la seule personne qui puisse encore faire quelque chose pour lui...

- Pauvre Crump. J'espère qu'il va s'en sortir, soupira Enora.

- Ayez confiance ! Il est coriace et la Maître-Guérisseuse utilise les magies vertes et bleues des temps anciens. Ce sont les plus puissantes qui existent dans la nature d'Yggratill. Elle va réussir, soyez-en sûre !

- Je l'espère de tout cœur, chuchota la jeune fille, pensive.

Chapitre 33 : Fraternités

Les trois gnomes voyageaient depuis déjà quatre jours. Jumper et son compagnon ne s'étaient pas arrêtés depuis leur départ de la maison d'Onshi. Face à l'état critique de Crump, ils savaient qu'une seconde de perdue pouvait faire basculer le gnome dans des ténèbres dont il ne reviendrait pas. Gnîîî et Aloïn chevauchaient ensemble tandis que Dzing se tenait aux côtés de Crump, inconscient sur le dos de Jumper. Les trois gnomes n'avaient pas dormi depuis leur départ. Ils veillaient leur ami et lui appliquaient sur le front les compresses que leur avait préparées le Maître-Passeur pour faire baisser la fièvre. Lorsqu'ils étaient dans la maison d'Onshi, Crump était passé, à de nombreuses reprises et en quelques instants, d'une léthargie inquiétante à de violents spasmes incontrôlables. Le Maître avait dû utiliser un puissant sort d'immobilisation pour éviter que les terribles pulsions du gnome ne blessent ses amis.

A quelques centaines de mètres d'une forêt impénétrable, les deux lièvres géants stoppèrent leur chevauchée. Face à eux, un large fleuve leur barrait la route. Les arbres fixaient leurs racines dans les nombreux canaux qui pénétraient dans la mangrove. Les trois amis descendirent le corps immobilisé de Crump avec d'infinies précautions. Gnîîî et Aloïn le placèrent dans une petite barque de bois tandis que Dzing remerciait les deux lièvres.

Les gnomes poussèrent la barque sur les eaux du fleuve et saisirent les pagaies. Après une vingtaine de minutes à lutter contre le courant, ils purent emprunter un canal large d'une dizaine de mètres pour entrer dans la sombre forêt.

De chaque côté, de longues racines pompaient les eaux calmes et boueuses et se nourrissaient des limons.

Après une bonne heure d'effort, Aloïn rompit le silence :

- Il me semble que quelque ssose a bouzé là-bas.
- Où ça ? demanda Gnîîî.
- Devant.
- Mais non, ce ne sont que les ombres des feuillages.

Pourtant, quelques instants plus tard, alors qu'Aloïn scrutait la rive gauche, il fit sursauter ses amis en criant :

- Regardez ! Dans l'arbre, là-bas !

Gnîîî et Dzing se retournèrent mais ne distinguèrent qu'un groupe

d'oiseaux qui s'envolaient.

- Calme-toi, l'interrompit Dzing. Nous sommes tous tendus par la situation et par cet endroit sinistre. Mais il faut absolument que nous trouvions la maison de la guérisseuse. Crump n'en a plus pour longtemps... Il faut se hâter !

Ils accélérèrent le rythme de leurs pagaies, Aloïn restant attentif à tout bruit suspect.

Au bout d'une heure, ils longèrent une petite clairière et découvrirent en son milieu un gros rocher sur lequel se dressait un arbre visiblement mort.

- Ce doit être ici, remarqua Dzing. La description de Maître Onshi correspond. Cet arbre doit être…

- Le chêne des suppliciés…, coupa Gnîîî.

- Ssarmant ! zozota Aloïn.

- Bon, trêve de superstitions, reprit Dzing. Notre route n'est pas encore terminée. D'après Maître Onshi, il faut monter sur ce roc pour découvrir le chemin qui dessine un S.

Ils descendirent de leur barque et portèrent précautionneusement leur ami, toujours inconscient et suant à grosses gouttes.

Ils avancèrent vers le gros rocher et le déposèrent à l'ombre.

- Restez-là avec Crump, je monte, ordonna Dzing.

Il gravit les douze mètres de pierre en quelques minutes. Une fois au somment, il observa le grand chêne et découvrit avec horreur des ossements et des crânes humains à son pied. Il se murmura à lui-même :

- Maître Onshi avait raison. Ce lieu a dû être le théâtre d'exécutions abominables du temps de la domination du Seigneur des Ombres. Cette forêt, si paisible aujourd'hui, abritait des races avides de sang et de violence…

Il se concentra sur les environs. Il put observer que huit chemins quittaient la clairière et s'enfonçaient dans l'impénétrable forêt. Ils formaient des petites lignes qui disparaissaient au bout de quelques centaines de mètres. S'il n'avait pas pris place sur son poste d'observation, jamais il n'aurait pu savoir quel sentier emprunter. Il scruta consciencieusement les courbes dessinées par les chemins et repéra celui qui formait un S. Il appela Gnîîî et lui demanda de se placer juste en face. Puis il entreprit la descente. C'est à ce moment qu'il aperçut une petite tête surmontée d'une chevelure épaisse et noire disparaître derrière un tronc d'arbre. Le gnome tourna la tête et vit se faufiler deux silhouettes dans un bosquet. Il accéléra sa descente et arriva près de ses compagnons.

- Nous ne sommes pas seuls !

-Ah ! Z'l'avais bien dit ! Mais on ne me croit zamais ! se plaignit Aloïn.

Une dizaine d'oiseaux multicolores s'envolèrent d'un buisson épineux à une vingtaine de mètres du groupe.

- Dégainez vos armes ! ordonna Dzing.

A peine eurent-ils le temps de s'exécuter qu'une vingtaine de petits êtres torses-nu, armés de grands couteaux et de lances, sautaient des arbres et se ruaient sur eux.

Aloïn observa leurs traits : ils étaient très laids, leurs incisives ressortant de leurs bouches. Leur chevelure était en bataille, épaisse et noire, et descendait jusqu'au bas de leurs dos. Bien qu'aussi petits que les gnomes, ils étaient très musclés et des tatouages guerriers ornaient leurs torses.

- *Multitudo !*
- *Inflammare !*
- *Infinitus !*

Les trois amis, leurs armes ensorcelées en main, se placèrent autour du corps de Crump pour le protéger et se préparèrent à défendre chèrement leur peau.

Il était tard en cette veille de Noël, et les rues de Londres, couvertes de neige, étaient quasi désertes. Une silhouette emmitouflée dans sa cape noire observait les derniers clients par les vitres embuées du *Ye Olde Cheshire Cheese*. Son regard était toujours aussi déterminé. Elle s'engagea dans l'étroite Wine Office Court et frappa le code convenu sur la porte de service. Un grand homme rasé vint lui ouvrir la porte.

- Sont-ils arrivés ?

- Oui, ils vous attendent, répondit le portier en s'inclinant.

Bien que plus grand et plus costaud, l'homme s'écarta en silence lorsque la silhouette s'avança pour entrer.

Elle jeta un œil dans la salle principale et la dépassa pour se diriger dans l'étroit couloir recouvert de sciure qu'elle avait emprunté quelques semaines plus tôt. Dans le plus grand silence, plusieurs silhouettes, revêtues de la même cape et portant à l'annulaire gauche une chevalière en or surmontée d'un sceau, la suivirent. Elle entra dans le même box discret que lors de sa dernière venue et ils s'installèrent avec elle.

- Le projet de réincarnation de notre Maître a échoué.

- Comment ? demanda le premier Tourmenteur.

- La jeune fille et ses amis sont intervenus et ont réussi à terrasser cet imbécile de Crown !

- Une jeune fille, capable de tuer un des nôtres !?

- Elle n'était pas seule, répondit la femme. Et elle possède le

médaillon d'Acrux.

- C'est impossible ! A moins…

- Oui… C'est l'héritière de l'ennemi juré de notre Maître !

- Il n'empêche ! Nous n'avons qu'à y aller tous ensemble pour la détruire une bonne fois pour toutes !

- Non ! Elle est sous surveillance et protection constantes. La moindre personne qui s'approche d'elle est immédiatement repérée, et trois des Grands-Maîtres sont déjà à ses côtés. Il faut récupérer ce médaillon, c'est la clé de la Porte Noire, je vous le rappelle.

- Ah oui ? Tu penses qu'il suffit de le lui demander poliment ?

- Cesse tes sarcasmes ! Nous devons isoler cette sale petite gamine et le médaillon sera à nous ! Ne vous inquiétez pas, j'ai un plan qui va nous assurer de la collaboration totale de cette Enora et je connais un des nôtres qui sera très heureux de la retrouver… Qu'en penses-tu, Chavdar ?

Le troisième Tourmenteur sortit de son silence :

- J'ai déjà eu affaire à cette fille et à ses amis. Ils ont beau être jeunes, tant qu'ils sont réunis ils sont capables de prouesses, mais isolés ils sont aussi vulnérables que des morpions. Quant à moi et mon fils, nous avons également une importante mission à remplir…

- Ta fille n'est rien face au retour de notre Maître ! Ne l'oublie pas ! cria la femme, les yeux brillants.

- Calme-toi ! Je ne le nie pas, mais les affaires de famille sont sacrées, ironisa-t-il. Surtout que nous avons enfin une piste depuis que ces morveux ont essayé d'intervenir sur le temps. Ne t'en fais pas. Sitôt notre mission remplie, nous serons à vos côtés pour le retour de notre Maître !

- Je l'espère pour toi ! Il ne faudrait pas que la traîtrise devienne héréditaire...

- Retire ces insultes immédiatement ou…! hurla l'homme, poing fermé, en se levant brutalement de sa place.

- Ou quoi ? s'amusa la femme. Tu sais bien que tu ne peux rien contre moi. En combat singulier, je vous domine tous parce que…

- Parce que tu es la plus violente d'entre-nous ?

Le premier Tourmenteur, qui venait de finir sa phrase, fut soudain prit de violents tremblements. Il saisit son cou entre ses mains, ses yeux se révulsèrent et il tomba raide mort sur la table, un filet de sang noir coulant de ses narines.

Sous sa capuche, le petit homme traversa la cour et sortit de l'enceinte du musée. Derrière lui, les gardiens fermaient les grilles pour la nuit. Il venait de terminer une partie de sa mission : replacer le miroir noir dans sa vitrine de laquelle il n'aurait jamais dû sortir. Il

avait expliqué à son ami, le conservateur, comment un de ses nombreux contacts avait appris où était caché le butin de plusieurs vols commis ces derniers temps. Il avait réussi à le récupérer au nez et à la barbe des voleurs et était revenu le lui rendre. Maître Onshi avait bien sûr évité soigneusement de remettre au conservateur le véritable miroir. Il était entre-temps retourné lui-même en 1556 pour empêcher Acrux et John Dee de façonner l'objet et éviter ainsi qu'il ne soit dérobé une nouvelle fois. Il aurait bien voulu s'entretenir longuement avec son ancien ami, le sorcier le plus puissant de tous les temps, mais ne sachant pas ce que cette rencontre pouvait provoquer dans le temps présent, il avait choisi de s'abstenir : le passé appartenait au passé et il ne pouvait être modifié.

Le vieux Maître entra dans le *Museum Tavern,* seul pub faisant face au grand musée, et sourit à son ami qui rangea sa montre à gousset dans sa poche. Le professeur Lateclock l'avait attendu deux heures pendant que le Maître-Passeur remplissait sa mission au *British Museum.*

Le Maître du Temps avait quasiment retrouvé toute sa mémoire. Il avait chargé son cadran-moustache de réaliser un nouveau miroir identique mais sans pouvoir magique. Ainsi, l'illusion était parfaite.

Les deux amis prirent le temps de se souhaiter de bonnes fêtes en trinquant à la relative paix retrouvée grâce aux exploits d'Enora et de ses compagnons. Mais ils savaient au fond d'eux-même qu'elle serait de courte durée...

Le jeune homme chassa ses idées mélancoliques et se regarda dans la glace :

- Allez mon bon Gus ! Faut pas s'laisser aller ! On va s'préparer un p'tit festin pour passer un bon moment. Voyons c'que nous a laissé c'te directrice...

Il sortit de la maison et trouva une petite bourse accrochée à une branche à quelques pas de la porte. Il l'ouvrit et compta :

- Mazette ! Deux shilling ! C'est vraiment la fête ! se réjouit-il en embrassant les deux pièces d'argent.

Il sortit par la porte arrière du jardin et se dirigea vers le premier magasin pour acheter quelques victuailles. Il croisa sur le trottoir d'en face une famille qui riait. Elle ne paraissait pas très riche mais au moins elle était réunie pour les fêtes. A ce moment, le cœur du jeune homme se serra. Lui n'aurait plus jamais l'occasion de passer de bons moments avec son père ou sa mère.

A cet instant, un fiacre s'arrêta à sa hauteur et la porte s'ouvrit.

- Vite Gus ! Monte, j'ai un très gros problème ! cria Enora en lui faisant signe.

Il bondit à l'intérieur, prêt à aider son amie une nouvelle fois. Il se trouva alors nez à nez avec Mr Scott qui le regarda, mi-intrigué, mi-amusé :

- Ainsi c'est vous, monsieur Gus ?

- Ou... oui m'sieur...

- Savez-vous que ma fille, ici présente, m'a demandé expressément de ne lui offrir aucun cadeau de Noël cette année ?

- Ah bon ! Bin c'est dommage ! Si j'étais elle, j'en profiterais !

- Je vous comprends, cependant elle a également posé une condition particulière, et comme elle parvient toujours à ses fins, j'ai accepté.

- Et c'tait quoi sa condition, sauf vot' respect ?

-Toi !

Gus dévisagea Enora, intrigué :

- Gus, je ne t'ai pas menti : j'avais un très gros problème. Passer Noël sans mon meilleur ami !

Le jeune homme, gêné, se sentit rougir.

- Je ne supportais pas de te laisser passer Noël seul dans le collège, aussi mon père a accepté que tu passes les fêtes avec nous. Si tu es d'accord, bien sûr...

Gus n'en revenait pas, des larmes piquèrent ses yeux. Il regarda son amie et ne put s'empêcher de la serrer dans ses bras. Tandis que le fiacre repartait en direction du 51, Upper Brook Street, le jeune homme réalisa, ému, qu'il allait passer le plus beau Noël de toute sa vie...

Annexe

Le codage de la formule de réincarnation a été inspiré par le « chiffre de Vigenère ».

Blaise de Vigenère était un diplomate et cryptographe français du XVIème siècle.

Le codage consiste en l'utilisation d'une grille dans laquelle on note horizontalement et verticalement les mêmes lettres.

Puis, on choisit une clef de code.

Explication : (voir grille ci-dessous)

Pour coder un message, il faut prendre chaque lettre de celui-ci et la trouver sur la première ligne, puis prendre la première lettre de la clef et la trouver dans la première colonne. Si on rejoint ces deux lettres, on en obtient une troisième : on vient de coder le début du message. Il faut continuer ainsi pour chaque lettre : 2ème lettre du message original et 2ème lettre de la clef… (voir l'exemple cidessous avec la formule magique et la clef)

A vous de jouer…!

(à vous d'inventer une nouvelle clef et une nouvelle grille...)

Formule magique de réincarnation de Sargas : Imploro sollemniter, omnipotens Natura, patitur ut homo novam animam meam humilem carnalis involuco. Non imperium tantum, cum unus es.

Clef: Pax Mundi

	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I
A	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I
C	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A
R	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C
U	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R
X	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U
E	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X
T	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E
J	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T
O	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J
H	H	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O
N	N	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H
P	P	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	**N**
F	F	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P
S	S	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F
M	M	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S
D	D	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M
L	L	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D
V	V	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L
I	I	A	C	R	U	X	E	T	J	O	H	N	P	F	S	M	D	L	V

Traduction codée de la formule latine : Nmdppfx falcavcmelr, fhshjjvemo Snrrsa, dmhhrrs un xpex havxh ucmspm iaue erticav pdcracsl htlaljdp. Cxh nmdaehis vamcte, lrt umvl dh.

Notes sur l'auteur

Fabien Merten est né à Douai, dans le nord de la France, en 1976. Il a suivi des études musicales aux conservatoires de Douai et de Lille et a passé un baccalauréat économique et social. Depuis 1998, il enseigne en collège. Auteur-compositeur et multi-instrumentiste, il se produit régulièrement en concert.

C'est en 2011 que l'idée d'écrire les aventures d'Enora Scott a commencé à germer dans son esprit.

Dès son enfance, il prend plaisir à imaginer des univers fantastiques jusque dans les moindres détails. Ces simples jeux ont participé au développement de son sens de l'observation et de sa créativité. Il a décidé de s'en inspirer pour créer les aventures de la jeune sorcière. « Enora Scott, le miroir de réincarnation » est la suite d' « Enora Scott, le médaillon d'Acrux ».

Loi n°49-956 du 16 Juillet 1949
sur les publications liées à la jeunesse
ISBN : 978-2-32200-922-0
Dépôt légal : Mars 2015

© 2015 Fabien Merten pour le texte
© 2015 Maëlle Mursic pour les illustrations

Dépôt légal : Mars 2015
ISBN : 978-2-32200-922-0

Édition : BoD - Books on Demand GmbH
12/14 rond-point des Champs Elysées
75008 Paris
Imprimé par BoD – Books on Demand GmbH, Norderstedt, Allemagne